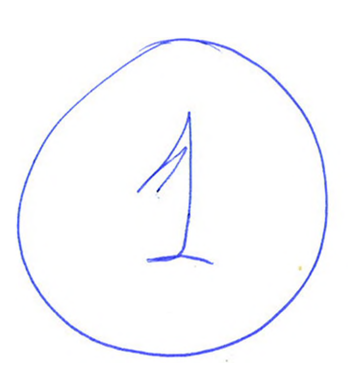
Le guide d'accueil et de travail

Formations professionnelles



Lignes et formations

l'école des métiers créatifs

900LF01N



Sommaire




Félicitations !

Vous êtes inscrit(e) à l'école des métiers créatifs **Lignes et Formations**, et vous avez choisi de vous former à distance avec nous.

Nous vous remercions de votre confiance. Notre équipe professorale, pédagogique et administrative vous accompagnera tout au long de votre parcours de formation jusqu'à - nous l'espérons tous - votre réussite !

Voici donc, en guise d'introduction, un petit guide pratique qui regroupe un ensemble relativement large de réponses à des questions que vous vous poserez certainement (ou que vous vous posez déjà) sur le déroulement de votre formation, sur vos cours, vos professeurs, les stages, etc.

Lisez-le attentivement. Il vous offrira de précieux conseils pour bien démarrer, trouver votre propre rythme et votre propre méthode de travail.

L'équipe de LIGNES ET FORMATIONS

> Gardez ce guide, complétez-le, il vous aidera tout au long de votre parcours...

Votre n° d'élève : 1 - 8402





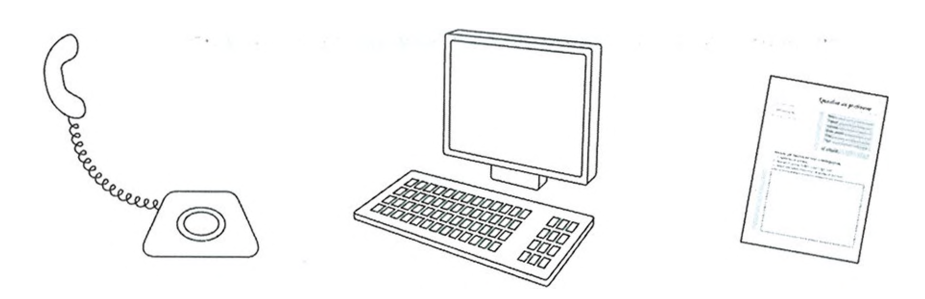




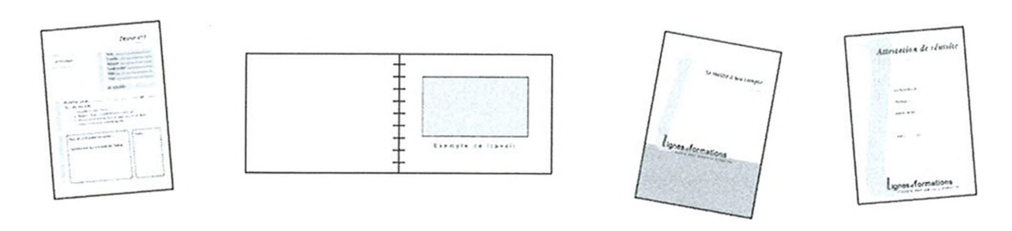

Tout au long de votre formation, en fonction de votre rythme et de votre avancement, vous recevez différents fascicules de cours qui couvrent l'ensemble de votre programme.



Les devoirs et travaux à réaliser, les projets professionnels... autant d'occasions de découvrir le monde professionnel et de vous exercer sur des cas concrets.



Les échanges avec les professeurs et l'équipe pédagogique sont possibles par téléphone, par Internet, par courrier... pour répondre à vos questions et nous rapprocher de vous et de vos attentes.



Le book, les projets professionnels, l'accompagnement professionnel, l'attestation de réussite... sont les finalités principales de votre formation.






Une formation à distance, c'est :

- **une formule alternative et souple pour se former, avec un minimum de contraintes d'horaires et de déplacements** : apprendre à votre rythme, avec une meilleure utilisation de votre temps et une plus grande autonomie ; travailler où vous voulez, avec une pédagogie originale et appropriée, se basant notamment sur des cours spécifiquement conçus et une équipe d'enseignants et de professionnels.

- l'occasion d'être **autonome** et **efficace**, d'apprendre à **gérer son temps et son travail...** autant de qualités appréciées par les recruteurs aujourd'hui.

- une **façon moderne d'apprendre**, adoptée par de plus en plus d'écoles à travers le monde.

Une formation à distance, ce n'est pas :

- seulement des cours par correspondance. En effet, même si les cours en eux-mêmes ont toujours une place centrale, nous mettons aussi en place **plusieurs moyens, rapides et directs, pour vous relier à vos professeurs et à l'école** : le téléphone et Internet par exemple.

- une formation au rabais, car elle exige la même charge de travail qu'une formation donnée en salle de cours. **En effet, les travaux ou devoirs sont équivalents, et les notes attribuées ont la même valeur.**

La formation à distance présente beaucoup d'avantages ; elle implique cependant **un rythme de travail régulier**, une certaine **auto discipline** et une **régularité dans les devoirs ou travaux à renvoyer.**

Cette formation a pour but de vous permettre :

- d'explorer les différentes dimensions du métier auquel vous vous destinez (artistique, technique, professionnelle...) ;
- de comprendre la spécificité d'une demande, en définissant les problèmes posés, et en identifiant les contraintes ;
- d'apporter des solutions originales et pertinentes à ces demandes ;
- d'expérimenter, à partir d'exemples tirés du monde professionnel, diverses approches du métier;
- d'acquérir progressivement une démarche personnelle ;
- d'élaborer graduellement votre book professionnel ;
- enfin, de vous préparer au mieux à votre métier grâce à des modules spécifiques, un suivi et un accompagnement pour vos stages et vos premiers pas dans le monde professionnel.

Toutes nos formations sont donc à la fois **transversales et globales**, car il s'agit d'avoir une vision d'ensemble d'un projet et du métier ; et **riches et multidisciplinaires**, car dans le cadre professionnel, savoir manier différentes disciplines et savoir-faire, avoir une culture des arts appliqués et plastiques au sens large, et une bonne maîtrise des outils (artistiques, graphiques, techniques...) est toujours un atout essentiel, pour pouvoir **travailler en équipe avec des personnes aux compétences variées**, et surtout pour pouvoir **vous adapter à différents types de projets et aux évolutions du secteur.**





Inscription

Réception des premiers fascicules de cours

Contact avec notre équipe pédagogique

Phase 1 : découverte

Premiers devoirs et échanges avec l'école

Cours et devoirs plus complexes, premiers projets professionnels

Phase 2 : approfondissement

Stage 1

Cours et devoirs proches des exigences professionnelles

Projets professionnels finaux

Stage 2 (éventuellement)

Phase 3 : finalisation

Elaboration du book

Remise de l'attestation de réussite à la formation







L'inscription

Dès réception de votre confirmation d'inscription, nous vous envoyons vos premiers cours.

Le premier contact avec l'équipe pédagogique

Dans les semaines qui suivront votre inscription, nous tenterons de prendre contact avec vous, pour vous présenter plus en détail l'école et répondre à vos premières questions. N'attendez par contre pas cet appel pour démarrer votre formation : dès que vous recevez vos cours, vous pouvez commencer à travailler et contacter vos professeurs si vous en ressentez le besoin.

Les cours et les devoirs

Vous les recevez, par lot et suivant une progression pédagogique logique, au fur et à mesure de votre avancement.

Le(s) stage(s)

Les stages sont des moyens uniques d'aller à la rencontre du monde professionnel. En général, nous conseillons de les effectuer quand vous êtes arrivés à la moitié de votre formation environ, afin d'avoir déjà acquis quelques connaissances et savoir-faire.

Les projets professionnels

Il s'agit de travaux pratiques qui vous permettent de mobiliser, autour d'un sujet concret tel qu'il pourrait se présenter à vous dans le monde professionnel, les différentes connaissances que vous aurez acquises jusqu'alors. Chaque formation comporte plusieurs projets professionnels.

Le book

Votre book va se constituer progressivement, tout au long de votre formation. Vos professeurs vous aideront au fur et à mesure à sélectionner vos meilleurs travaux et à les mettre en forme par rapport à vos objectifs (un cours spécial sur la « réalisation du book » est prévu en fin de formation). D'ici là, pensez à archiver vos meilleures réalisations.

Les points intermédiaires

Les professeurs et l'équipe pédagogique restent à votre disposition, tout au long de votre formation, pour discuter de votre avancement, de vos projets, de vos difficultés éventuelles. N'hésitez pas à prendre contact avec eux dès que vous le souhaitez ou que vous en ressentez le besoin.

La finalité de vos formations

Pour être les plus proches de votre progression et de vos compétences, nos formations sont en contrôle continu, c'est-à-dire que chaque devoir compte dans votre appréciation finale. L'attestation de réussite à la formation, que nous vous délivrons alors, tient cependant particulièrement compte de certains de vos résultats, ceux des projets professionnels et du book notamment, dans la mesure où ils constituent vos « clés d'entrée » dans le monde professionnel.





La durée entre deux colis dépend de votre rythme, comptez de 2 à 4 mois environ.

Colis n°1

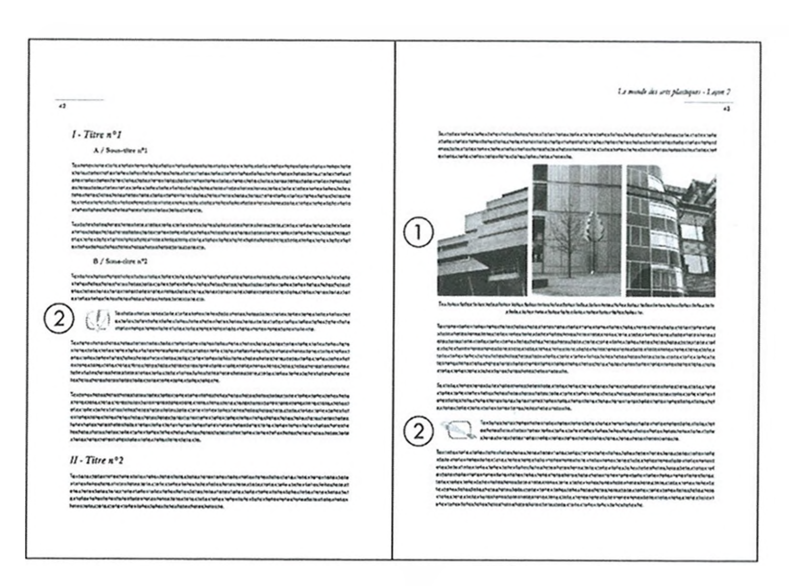
Colis n°2

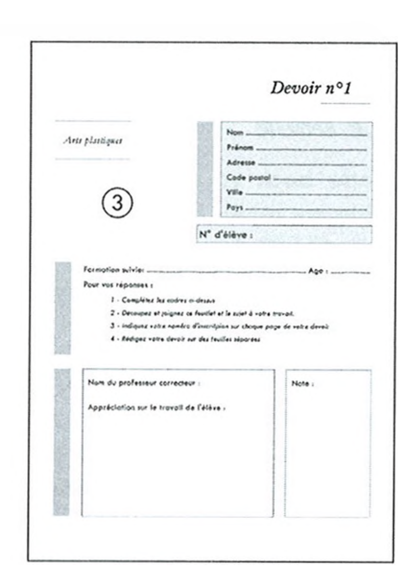
etc.

progression pédagogique

Matières artistiques — Matières professionnelles — Matières générales (selon la formation)

Nous répartissons les différents cours que vous allez recevoir de manière homogène et progressive, afin de vous faire progresser au fur et à mesure dans les différents domaines artistiques, professionnels, techniques, généraux...





Devoir n°1

Arts plastiques

3

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville

Pays

N° d'élève :

Formation suivie: Age :

Pour vos réponses :

1 - Complétez les cadres ci-dessus

2 - Découpez et joignez ce feuillet et le sujet à votre travail.

3 - Indiquez votre numéro d'inscription sur chaque page de votre devoir

4 - Rédigez votre devoir sur des feuilles séparées

Nom du professeur correcteur :

Appréciation sur le travail de l'élève :

Note :

Un exemple de mise en page d'un cours, avec une double page à gauche, présentant notre charte graphique, la place que nous accordons aux illustrations (1) et le principe des petits pictogrammes (2). A droite, un exemple de page « devoir » (3), à joindre à chaque travail que vous effectuez.






Tout au long de votre formation, vous allez travailler chez vous, avec du matériel pédagogique particulièrement étudié pour l'enseignement à distance, bien structuré et très illustré.

Réception des cours et rythme

Votre formation est organisée selon un plan d'étude découpé en **« colis »** (correspondant à des « phases »). C'est-à-dire **que vous recevez, suivant votre avancement** dans la formation et selon **une progression pédagogique** logique, différents envois de fascicules de cours (selon la formation que vous avez choisie, vous recevrez entre 4 et 8 colis).

Ces fascicules de cours, au total, couvrent l'ensemble des connaissances à acquérir afin de pouvoir exercer ce métier.

Chaque colis comporte environ **5 à 8 fascicules, et mélange volontairement les matières** (artistiques, techniques, professionnelles, générales, etc.), afin que vous progressiez régulièrement et continuellement dans tous ces domaines.

Au niveau du **rythme de réception,** afin de ne pas vous surcharger de travail et de nous adapter à votre avancement, nous vous envoyons un colis quand vous avez réalisé un peu plus de la moitié des devoirs contenus dans le colis précédent (selon les élèves, cela représente une durée de 2 à 4 mois environ). Il s'agit toutefois là d'une règle générale que nous adaptons bien sûr au cas par cas, et selon vos demandes éventuelles.

Dès que vous recevez le 1er colis de cours, avant de vous lancer dans la lecture du contenu et la réalisation des devoirs, nous vous conseillons de bien lire les directives et conseils que nous plaçons en début de fascicule (**« Mode d'emploi du cours »**), qui vous seront très utiles.

Nous vous conseillons également de bien étudier **l'introduction** et le **sommaire** de chaque cours : ils vous apportent des indications précises sur ce que vous allez étudier.

Forme d'un cours

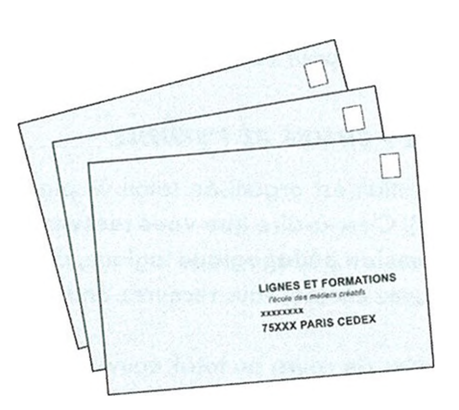
Tous les cours de Lignes et Formations sont organisés selon une même **charte graphique** (mise en page, typographie...), qui permet une certaine homogénéité.

Ils accordent une **large place aux images et aux exemples, visuels ou non (1).** Nous les concevonsen effet pour qu'ils soient les plus lisibles, les plus vivants et complets possibles, en veillant à bien faire ressortir les points importants.

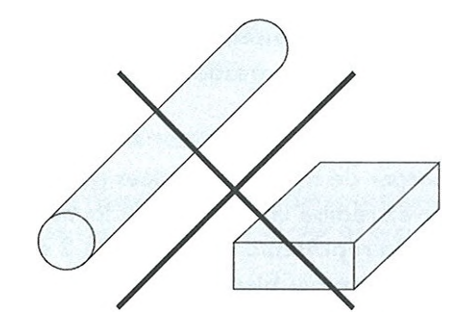
Nous signalons également les exemples, les notions importantes, les exercices (autocorrectifs ou libres), par des petits **pictogrammes (2),** qui sont insérés dans le déroulement du cours, et qui vous signalent les éléments forts à retenir.

Chaque cours comporte enfin un ou plusieurs **devoirs (3),** situés en fin de fascicule, ainsi qu'une page de « Question au professeur », vous permettant d'éclaircir tel ou tel point concernant une leçon ou un devoir.



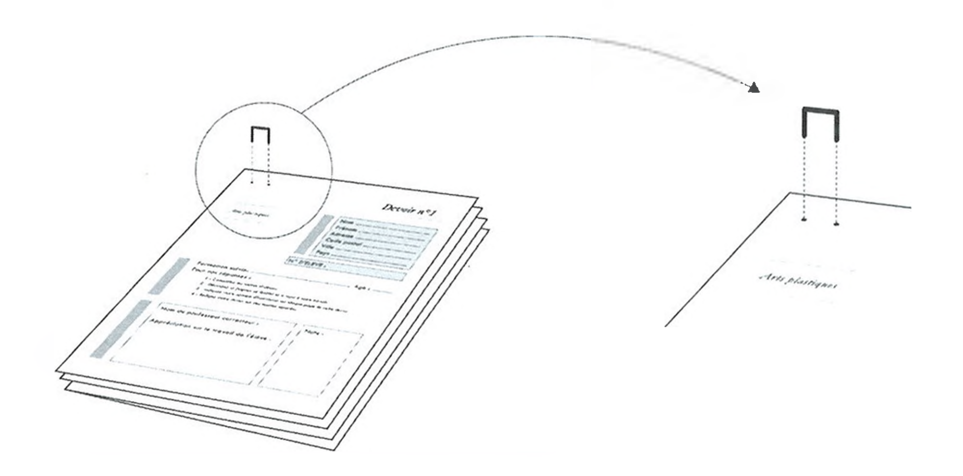



Les enveloppes A4 fournies sont dédiées à l'expédition des travaux écrits ou artistiques.



Pour les formats spécifiques, lorsque le devoir le demande, vous pourrez utiliser une enveloppe d'un format différent. Par contre, pour des raisons pratiques, ***n'envoyez pas de tubes ni de colis****, qui sont plus facilement perdus ou détériorés lors du transport, et qui nécessitent un affranchissement spécial.*

Comment nous faire parvenir vos devoirs.



Il est important de bien assembler (idéalement avec une agrafe) les différents éléments, feuilles ou images, composant votre devoir, afin que celui-ci parvienne entier à la correction, et de bien séparer les devoirs les uns des autres (évitez les trombones).



Chaque fascicule de cours contient un ou plusieurs devoirs ou travaux artistiques à réaliser. D'une manière générale, il n'y a **pas d'ordre imposé dans la réalisation des différents devoirs d'un même cours** (ou alors, cela est précisé).

Les différents types de devoirs

Vous rencontrerez, au cours de votre formation, différents types de devoirs :

- **Les travaux artistiques :** il s'agit du type de devoir le plus fréquent. Ils vous demanderont plus ou moins de temps, selon la matière concernée et votre avancement dans la formation.
- **Les analyses ou questions de cours :** elles permettent de mesurer vos capacités d'analyse et de synthèse.
- **Les QCM :** ces petits devoirs permettent de faire rapidement le point sur vos connaissances.
- **Les projets professionnels** (voir « Les principales étapes de votre formation »).

Dans la mesure du possible, attendez le retour du premier devoir d'un cours donné avant d'envoyer le suivant : la lecture des commentaires de votre professeur vous aidera dans votre préparation.

De plus, essayez de rester dans des quantités raisonnables : ce qui importe à nos yeux n'est pas la quantité mais la qualité de vos travaux et réflexions, ainsi que votre **esprit de synthèse.**

Pour envoyer vos travaux et devoirs à la correction

1 / Utilisez **les formulaires « Devoir »** fournis dans vos fascicules.

2 / **Assemblez les différentes feuilles d'un même devoir** (pour éviter qu'une d'elles ne s'égare). Si vous nous envoyez plusieurs devoirs en même temps, veillez à **bien les séparer les uns des autres.**

3 / **Envoyez le tout par courrier** à l'adresse suivante :

Lignes et Formations
Service pédagogique
4, rue Mornay
75180 PARIS CEDEX 04

Tous vos travaux (tirages, dessins, croquis, etc.), qu'ils soient sous forme de copies de bonne qualité ou directement originaux, **vous serons renvoyés scrupuleusement.** Attention toutefois à **rester dans des formats raisonnables** (A4 est l'idéal), pour que vos travaux ne se détériorent pas durant le transport.

Les notes

Les notes sont bien évidemment un élément important : elles vous permettent de situer votre travail, votre niveau. Toutefois, nous vous conseillons de ne pas trop vous focaliser sur celles-ci, et de vous concentrer sur **les commentaires et annotations de vos professeurs** : eux seuls vous permettent de faire le point sur votre démarche, sur vos lacunes éventuelles, et de vous perfectionner.

Il ne faut donc pas avoir peur de « vous lancer » : même s'il s'agit de domaines que vous ne maîtrisez pas pour l'instant, nous sommes là pour vous faire progresser, et nous adaptons bien évidemment nos appréciations en fonction de votre avancement. Vos professeurs peuvent d'ailleurs vous proposer, si votre note n'est pas satisfaisante, de **reprendre votre travail afin de l'améliorer.**





Question

Merci d'indiquer ci-contre vos coordonnées :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Afin que nous puissions vous répondre le plus rapidement possible, merci de nous rappeler :

La formation que vous suivez :
Votre numéro d'élève :
Le numéro de téléphone où l'on peut vous joindre :
Votre e-mail :

Votre question concerne (cochez la case appropriée et complétez) :

- ☐ un cours : ....
- ☐ un devoir : ....
- ☐ la scolarité, l'organisation des études
- ☐ les envois
- ☐ les stages
- ☐ votre dossier administratif

Posez ici votre question :

Ce formulaire est à photocopier et à nous renvoyer pour poser tout type de question.



Si vous souhaitez des conseils méthodologiques, si vous avez des questions concernant le contenu de votre formation, sur les devoirs ou les travaux à réaliser, si vous souhaitez des informations concernant votre inscription, vos envois de cours... Il existe **différents moyens de joindre l'école.**

Par téléphone

Pour avoir un contact direct avec un professeur, un membre de l'équipe pédagogique ou administrative...

Vous pouvez contacter l'école, du lundi au vendredi de 9h à 18h, au **01 44 61 90 10.**

Nous pourrons alors vous passer directement l'interlocuteur que vous cherchez, ou alors prendre votre message et lui demander de vous recontacter ultérieurement.

Par courrier

Si votre question peut être formulée par écrit, vous pouvez nous l'envoyer sur papier libre, ou en photocopiant le formulaire « Question » se trouvant ci-contre.

Vous pouvez aussi, si votre question concerne un fascicule de cours en particulier, utiliser le formulaire « Question au professeur » qui s'y trouve. Vous pourrez ainsi approfondir une leçon non comprise, éclaircir un point qui demande plus d'explications, ou un devoir...

Il n'y a qu'une seule adresse à retenir :

Lignes et Formations
Service pédagogique ou administratif
4, rue Mornay
75180 PARIS CEDEX 04

Par courrier électronique

Internet est aujourd'hui un moyen de communiquer très pratique et très réactif. Vous pouvez donc l'utiliser pour nous poser vos questions. Deux adresses sont disponibles :

- **professeurs@lignes-formations.com**, à utiliser si votre question concerne un cours, un devoir, un stage... ;

- **infos@lignes-formations.com**, si votre question est d'ordre général, si elle concerne votre dossier, votre scolarité...

Quel que soit le moyen par lequel vous nous joignez, pensez à bien **indiquer votre nom et votre numéro d'élève, ainsi que la formation que vous suivez.** Essayez également de **formuler votre question le plus précisément possible,** afin que nous puissions vous répondre dans les meilleurs délais.

Enfin, **si vous avez plusieurs questions concernant des domaines différents,** nous vous conseillons **d'envoyer plusieurs mails ou plusieurs fiches « Questions »,** afin que nous puissions les traiter plus rapidement.





Fiche de renseignement et de suivi du stage en entreprise

L'élève :

Nom : Prénom :

Formation : N° d'élève :

Adresse :

L'entreprise :

Nom : Code NAF :

Adresse :

Tél. : Fax :

e-mail :

Lieu du stage (si différent du siège de la société) :

Coordonnées complètes du maître de stage :

Nom : Prénom :

Agissant en qualité de :

Coordonnées complètes du signataire de la convention (si différent) :

Nom : Prénom :

Fonction dans l'entreprise :

Tâches prévues durant le stage :

Dates du stage :

Du .... au .... *(minimum un jour et maximum trois mois)*

Durée totale du stage (en jours) :

Si votre stage est réparti sur plusieurs semaines ou mois, merci de nous indiquer précisément vos jours de présence :

L'entreprise :
date, signature et cachet

L'élève, ou son représentant légal :
date et signature

Ce formulaire est à photocopier et à nous renvoyer dès que vous projetez d'effectuer un stage.



Dans le cadre de votre formation, vous pouvez être amené(e) à réaliser un ou plusieurs stages en entreprise.

S'ils ne sont pas obligatoires, **ils sont bien évidemment fortement recommandés** pour tous : ils restent la meilleure manière de confronter vos connaissances aux réalités du monde professionnel. De plus - et ceci est encore plus vrai quand un stage vient trouver sa place en fin de formation - ils sont un formidable tremplin vers une insertion professionnelle réussie.

Quand prévoir le stage ?

D'une manière générale, nous conseillons d'envisager les stages lorsque vous avez atteint environ **la moitié de votre formation**, pour que ceux-ci soient plus profitables, pour vous comme pour l'entreprise qui vous accueille.

Pour autant, il ne faut pas attendre la fin de votre étude pour commencer à y réfléchir, et **toutes les mises en situations professionnelles ne peuvent être que profitables.** Rien ne vous empêche d'effectuer par exemple, dès le début de votre formation, un simple stage d'observation.

Ces stages peuvent être réalisés **en continu ou en discontinu, dans la même entreprise ou dans plusieurs** (ce sera alors l'occasion de découvrir différentes facettes du métier auquel vous vous destinez), selon votre choix.

La convention de stage

Chaque stage nécessite que nous établissions une **convention de stage.** Celle-ci est **obligatoire** : elle permet aux trois parties (élève, entreprise et école) de s'accorder sur les conditions du stage (dates, déroulement, dispositions générales) et justifie celui-ci auprès de vos futurs employeurs. **Aucun stage ne sera donc validé sans convention.**

Afin d'établir ce document, avant que vous ne débutiez votre activité, il vous faudra nous retourner la **fiche de renseignement** présentée ci-contre, dûment remplie et signée par toutes les parties, dès que vous projetez d'effectuer un stage. **Cette fiche est à nous renvoyer impérativement au minimum 2 semaines avant le début du stage.** Vous veillerez également à **la remplir précisément**, notamment en ce qui concerne les taches prévues, les dates et heures de travail, les coordonnées de l'entreprise...

Egalement, en collaboration avec l'entreprise qui vous accueille, indiquez brièvement les différentes tâches qui vont vous être demandées. Dès réception de ces éléments, nous vous adresserons dans les plus brefs délais votre convention en triple exemplaires.

Notez que la durée d'un stage est d'**un jour au minimum, et de 3 mois au maximum.** Vous pouvez cependant renouveler une convention de stage et, d'une manière générale, faire autant de stages que vous souhaitez.





Les permanences

(notez-les au crayon, car elles sont susceptibles d'évoluer en cours d'année...)

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
9h					
10h					
11h					
12h					
13h					
14h					
15h					
16h					
17h					
18h					



Vos professeurs sont des professionnels expérimentés et rompus à leur métier, et pour la plupart diplômés d'écoles d'arts appliqués reconnues. Leurs expériences diverses et leur passion de l'enseignement en font des pédagogues hors pairs, dont **la variété d'approches, de méthodes et de regards vous aidera à mieux comprendre les différentes facettes du métier.**

Dans chaque discipline, les professeurs qui corrigeront vos travaux ou devoirs vous indiqueront leur nom. Vous pourrez ainsi les contacter facilement si vous avez des questions.

Vous pouvez également joindre à votre devoir une demande d'éclaircissement ou d'explications complémentaires. Pour cela, utilisez les formulaires « Question(s) au professeur » présents dans les fascicules de cours, ou la fiche « Question » de ce guide.

Un soutient continuel

Apprendre à distance un métier créatif ne signifie pas apprendre seul.

En effet, si les documents que nous vous proposons dans votre formation ont été spécifiquement préparés pour favoriser l'auto apprentissage, vous êtes également réellement **accompagné et suivi** : si vous rencontrez un problème, des difficultés, si vous vous posez une question, vous pouvez vous adresser à un de vos professeurs ou à notre équipe pédagogique, par téléphone, courrier, ou courriel (voir la partie « Contacter l'école » de ce guide) pour que nous vous donnions des réponses, que nous vous suggérions des pistes d'action, ou tout simplement que nous vous encouragions !

Les permanences

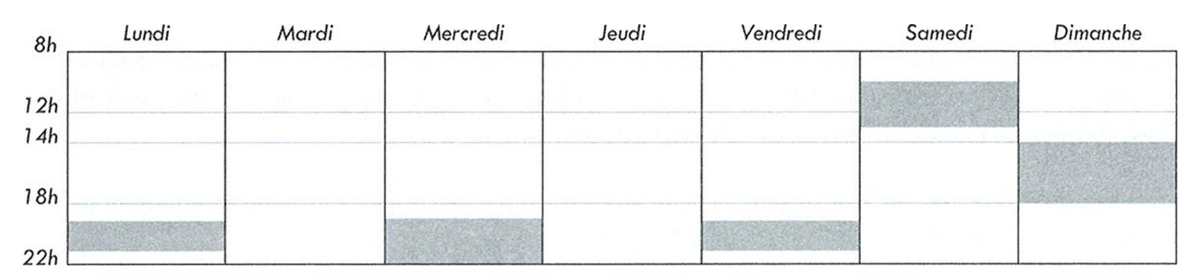
Tous nos professeurs sont présents dans les locaux de l'école, toutes les semaines, durant **des temps de permanence qui vous sont dédiées :** vous pouvez ainsi **les contacter directement, par téléphone ou par mail**, pour une question sur un cours, un devoir, ou plus généralement sur votre domaine professionnel.

L'équipe pédagogique

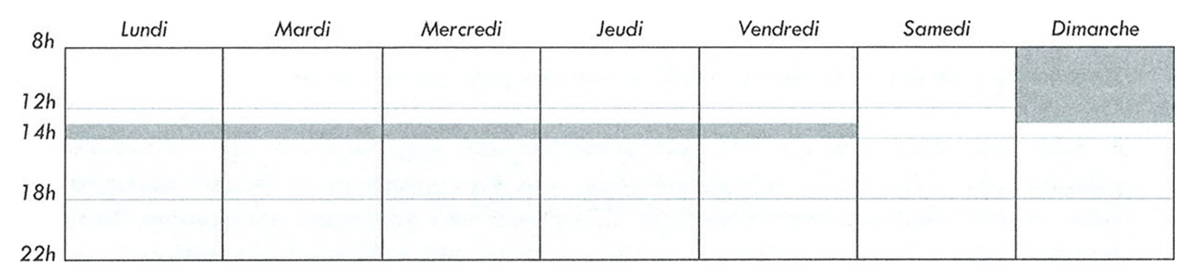
Dans son rôle de coordination, l'équipe pédagogique et ses différents membres permanents seront pour vous des contacts privilégiés, car ce sont eux qui auront, avec vos professeurs, **la meilleure vue d'ensemble de votre parcours et de vos objectifs.** Ils vous guideront et vous accompagneront dès que vous en ressentirez le besoin. N'hésitez donc pas à les contacter pour tout renseignement.



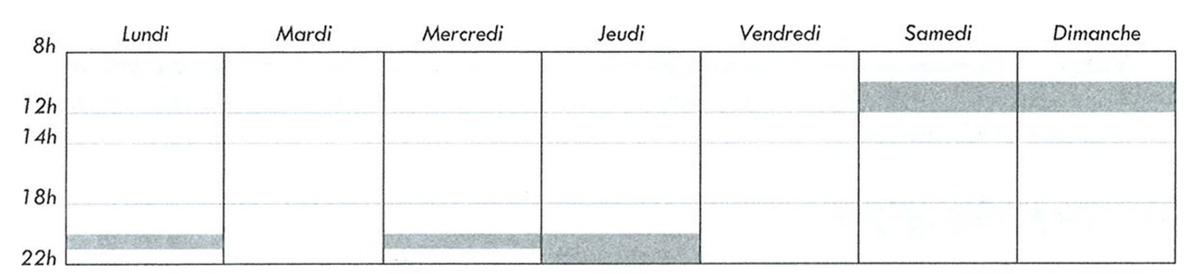




Exemple d'emploi du temps d'une personne pouvant étudier 12 à 14 heures hebdomadaires (rythme d'un fascicule par semaine environ). Les heures de lecture des cours sont réparties sur différents soirs, et celles de réalisation des devoirs sont concentrées le week end, le samedi en fin de matinée et le dimanche après midi.



Exemple d'emploi du temps d'une personne pouvant étudier environ 10 heures par semaine, durant sa pause de midi pour la lecture des cours, et le dimanche matin pour les devoirs (rythme légèrement inférieur à un fascicule par semaine).



Exemple d'emploi du temps d'une personne pouvant étudier 8 heures par semaine environ (rythme légèrement supérieur à un fascicule par quinzaine). Les heures de lecture des cours sont en semaine, le soir après 20 h, et celles de devoirs sont le week end, réparties sur les deux jours en fin de matinée.



Exemple d'emploi du temps d'une personne pouvant étudier 4 heures par semaine (rythme d'un peu plus d'un fascicule par mois). Les heures de lecture des cours sont en semaine, le midi, et celles de réalisation des devoirs sont le dimanche en milieu d'après midi.






Voici un ensemble de techniques et de conseils qui vous aideront à maîtriser pleinement votre apprentissage, à gérer votre emploi du temps et à planifier votre avancement.

Soyez organisés

L'ennemi de celui qui étudie à distance, c'est l'habitude de remettre à plus tard l'étude, les devoirs, les travaux, les recherches, la résolution de problèmes de compréhension, l'appel au professeur en cas de difficulté... À force de toujours reporter, le risque est de ne plus pouvoir sereinement étudier et assimiler quand arrivent les échéances !

Pour cela, planifiez !

C'est-à-dire essayez de voir à plus long terme qu'au jour le jour. Établissez-vous **un plan de travail, vous permettant d'y voir plus clair dans votre progression**, et de vous y retrouver plus facilement dans les nombreuses matières à étudier. Ainsi, vous maîtriserez mieux votre temps (d'étude mais aussi de loisirs et de vie personnelle), sans retards ni stress inutiles.

Vous pouvez ainsi élaborer un **calendrier** (mensuel ou hebdomadaire par exemple), où vous ferez apparaître vos plages d'étude, les échéances que vous vous êtes fixées pour renvoyer vos travaux ou devoirs, les lectures à faire, les dates importantes...

L'objectif est de mieux concilier votre calendrier de formation avec vos activités familiales et professionnelles, d'élaborer ainsi une véritable « stratégie » de travail pour avancer régulièrement.

Nous vous présentons donc dans ce sens, ci-contre et ci-dessous, trois exemples d'emplois du temps hebdomadaires « types », à prendre à titre indicatif, et qui peuvent être modifiés selon vos disponibilités.

Comme vous le constaterez, ces emplois du temps différencient **deux types de séances :**

- **les heures « d'étude »** (lecture du cours, réalisation des petits exercices... ces séances peuvent être facilement segmentées) ;
- et celles de **« réalisation »** (consacrées à la réalisation des devoirs, et qui sont plus difficilement fractionnables).

Sachez toutefois que certains cours sont relativement simples (et nécessitent donc assez peu de temps), et d'autres plus complets... À vous d'ajuster ces propositions, en ajoutant une séance ou en en retirant une selon les besoins.



Avant tout, **choisissez un rythme qui vous semble réaliste**, par rapport à votre situation personnelle et à votre emploi du temps (cela ne sert à rien de surévaluer son temps disponible au départ). De plus, quel que soit le rythme que vous choisissez, **sachez qu'il est toujours possible :**

- **de passer de l'un à l'autre de ces emplois du temps** et de modifier votre rythme si vous avez plus ou moins de temps à vous accorder qu'auparavant ;
- **qu'il est toujours possible (heureusement) de faire des petites « pauses » dans votre formation**, et c'est d'ailleurs la raison pour laquelle nous vous offrons un temps global de trois ans, largement suffisant, pour vous permettre d'avance tranquillement.





Vous pouvez travailler 12 h et + par semaine

Vous pouvez plannifier :

- deux ou trois séances « d'étude » de 2 ou 3 h environ (les soirs de la semaine par exemple), vous permettant de lire et d'étudier un cours, de réaliser rapidement les exercices qui sont éventuellement proposés ;
- une séance de 4 à 6 h ou deux séances de 3 ou 4 h environ, le week-end par exemple, vous permettant de prendre davantage de temps pour réaliser les devoirs.

Ainsi, vous devriez être en mesure d'étudier **1 cours par semaine environ.** Il est possible que vous n'ayez pas le temps d'étudier certains fascicules, plus riches, en une semaine. Dans ce cas, n'hésitez pas à prendre une semaine supplémentaire pour les travailler, mais essayez de ne pas dépasser deux semaines par fascicule. Ainsi, vous garderez un rythme de travail efficace et motivant.

Vous pouvez travailler 8 à 10 h par semaine

Vous pouvez plannifier :

- deux à trois séances « d'étude » de 2 h ou quatre à cinq séances de 1 à 1,5 h environ (les soirs de la semaine par exemple), vous permettant de lire un cours, de l'étudier, de réaliser rapidement les exercices qui sont éventuellement proposés ;
- une séance de 4 h environ (une demi journée), le week-end par exemple, vous permettant de prendre davantage de temps pour réaliser les devoirs.

Ce rythme vous permettra d'étudier **1 cours sur une ou deux semaines,** selon sa difficulté. Si vous avez besoin de plus de temps, n'hésitez pas à prendre une semaine supplémentaire, mais essayez de ne pas dépasser deux à trois semaines par fascicule.

Vous pouvez travailler 4 à 6 h par semaine

Vous pouvez plannifier :

- une ou deux séances « d'étude » de 1 à 2 h (les soirs de la semaine par exemple), vous permettant de lire et d'étudier une partie d'un cours, de réaliser rapidement les exercices qui sont éventuellement proposés ;
- une séance de 2 à 3 h environ (sur une demi journée), le week-end par exemple, vous permettant de réaliser un de ses devoirs.

Essayez de conserver ce rythme régulier, d'**environ 1 cours par mois,** et de choisir les cours les plus simples pour vos mois les plus chargés au niveau professionnel ou personnel. Si toutefois vous n'avez pas le temps de finir un cours (plus long, plus difficile...), n'hésitez pas à prendre une semaine supplémentaire.

Pour aller plus loin

Comme nous l'avons évoqué, **vous pourrez (et devrez) adapter, modifier ces emplois du temps** à votre situation personnelle. Vous pourrez également passer de l'un à l'autre, si à un moment donné vous avez plus de temps pour étudier par exemple. Il vous sera enfin possible de **les compléter,** en précisant le contenu des différentes séances de travail. Par exemple, en réservant certains moments pour un travail en bibliothèque, d'autres pour des recherches Internet, d'autres encore pour des lectures de cours ou l'élaboration de fiche de synthèse...



C'est ainsi que vous arriverez à avancer régulièrement dans votre formation, et à conserver votre motivation : en planifiant bien votre travail et en vous gardant des plages pour « souffler » (savoir quand il faut travailler, c'est aussi savoir quand on peut se reposer).

Soyez actif

Pour retenir les informations, il faut les manipuler, et non pas chercher à tout retenir par cœur. Pour cela, **prenez des notes, sur des fiches ou directement sur vos cours.** Soulignez, surlignez, annotez, complétez... autant de moyens de personnaliser les informations que l'on vous donne, donc de mieux les retenir.

Faites vos propres résumés, ou synthèses, à l'écrit ou à l'oral. Autrement dit, à la fin de chaque leçon, demandez-vous ce que vous avez retenu d'essentiel. Vous devrez ainsi être capable de déterminer le contenu de ce que vous venez d'étudier en quelques phrases, que vous pouvez noter afin de vous y retrouver plus facilement ultérieurement (on dit souvent que l'on peut résumer 10 pages en une seule).

Cet **exercice de synthèse** offre de nombreux avantages, notamment en terme d'apprentissage :

- il permet d'exercer activement son esprit, par rapport à un apprentissage par cœur, passif ;
- il permet d'établir des relations entre différentes parties ou leçons d'un cours, et les autres matières de votre formation ;
- il permet de vous y retrouver plus facilement par la suite, lorsque vous cherchez une information.

Questionnez, soyez curieux

Mettez en évidence les notions que vous ne comprenez pas. Essayez d'y revenir, de les approfondir, de comprendre par vous-même. Si des doutes subsistent, n'hésitez pas à contacter vos professeurs.

Cherchez à **élargir vos recherches**, soyez curieux intellectuellement. Regardez ou écoutez des émissions (radio, télévision) portants sur les sujets et problématiques de votre future profession, consultez la presse écrite (magazines spécialisés, quotidiens, etc.) qui peut proposer des reportages, des dossiers directement en rapport avec ce que vous étudiez. Internet également peut-être une source de données intéressantes... à condition de savoir naviguer dans cet océan d'informations.

Soyez engagé dans votre formation, et faites vous plaisir

C'est-à-dire **en premier lieu, croire à la valeur de ce que vous faites,** être confiant en vos capacités, être enthousiaste. Tout cela est lié et participe à votre **motivation,** la meilleure des armes pour surmonter les difficultés.

N'hésitez pas à nous envoyer vos devoirs, même si vous n'êtes pas satisfaits à 100% de ce que vous avez fait... Nos professeurs sont là pour vous aider à progresser, pas pour vous juger. Servez-vous de leurs conseils.

Si tel ou tel cours ou devoir vous bloque, contactez le service pédagogique, ou laissez-le de coté pour un temps : la persévérance est une bonne chose, mais il ne faut pas qu'elle mène à la démotivation. Aussi, nous préférons que vous passiez à un autre cours, et que vous reveniez plus tard sur le premier.




Créez un environnement propice

Dans la mesure où vous allez travailler chez vous (le plus souvent), il faut vous créer un **environnement propice à la concentration et à la réalisation de vos devoirs.**

D'une manière générale :

- évitez de vous mettre directement à la tâche après une journée éreintante ;
- faites une vraie coupure entre vos activités quotidiennes et votre période d'étude ;
- prenez aussi le temps de vous relaxer pendant vos plages d'étude ; faites des pauses, étirez-vous de temps en temps, n'oubliez pas de boire régulièrement... de l'eau, de préférence !
- aménagez-vous un endroit d'étude éclairé, confortable, aéré, en ordre (la mémoire n'aime pas le désordre) ;
- aménagez-vous suffisamment de temps pour accomplir sereinement le travail que vous avez prévu pour une période d'étude.

Évaluez-vous !

Faites régulièrement les **exercices auto correctifs** et toutes les activités qui vous sont proposées (même si ce n'est pas noté !). Questionnez-vous, n'hésitez pas à essayer vos propres applications et expérimentations, à partir des cours. Cela se révèlera forcément payant !

Remarque : certains des exercices que nous proposons sont corrigés, et d'autres sont laissés à votre appréciation. En effet, dans le cas de travaux « artistiques » par exemple, où l'objet est la découverte d'une technique, d'un outil, nous ne donnons pas de corrigé car il n'existe pas de bonne réponse « type ».

Profitez également pleinement des retours et des évaluations ! Lorsque vous recevez vos travaux corrigés et commentés par vos professeurs, prenez le temps de les revoir car ils vous permettront de connaître vos points forts et vos points faibles.










Questions

Questions

Questions

Questions

Questions

Questions

Questions

Questions

Questions

Questions

Questions

Questions

Questions



Quelle sera la durée votre formation ?

Toutes nos formations sont découpées en un certain nombre de colis (de 4 à 8 suivant les plans d'envoi), comportant chacun plusieurs fascicules de cours (voir la page « *Cours* » de ce guide). Dans la mesure où nous vous envoyons votre programme au fur et à mesure de votre avancement, la durée globale de votre formation dépend donc surtout de votre rythme.

Y a t-il un ordre donné pour les fascicules ?

Il n'y a pas de règle imposant d'étudier tel cours avant tel autre au sein d'un même colis. Nous avons conçu ces fascicules pour que vous puissiez commencer par celui ou ceux qui vous « tentent » le plus. Libre à vous donc de les étudier comme bon vous semble (un par un ou tous ensembles). Il existe par contre, vous vous en rendrez compte, une progression pédagogique logique entre les envois. Vous progressez ainsi naturellement, au fur et à mesure, sans vous en rendre compte.

Combien de temps entre deux envois ?

Afin de ne pas vous surcharger inutilement de travail, nous préférons que vous ayez terminé un certain nombre de devoirs composant un envoi (un peu plus de la moitié) avant de vous envoyer le suivant. Nous pouvons toutefois nous adapter à vos souhaits et ralentir ou accélérer ce rythme, à votre demande, sachant qu'il faut compter tout de même généralement environ deux mois minimum entre chaque envoi.

Quel est le temps moyen de correction d'un devoir ?

Les devoirs ne restent en général pas plus d'une semaine à l'école, durée à laquelle il faut ajouter les temps de transport aller et retour de *la Poste*. Par conséquent, il faut compter une quinzaine de jours en moyenne entre l'envoi de votre devoir et la réception de sa correction. Sachez en tout cas que nous traitons les devoirs et les questions le plus rapidement possible, afin de ne pas vous ralentir dans votre progression.

Est-il possible d'envoyer des devoirs par e-mail ?

Pour l'instant, bien qu'il s'agisse d'un moyen d'échange auquel nous réfléchissons, nous préférons, pour des questions de sécurité et de simplicité (formats qui ne sont pas lisibles sur tel ou tel ordinateur, différence de programmes ou de versions, virus, etc.), que tous vos devoirs nous parviennent par courrier traditionnel, le mail étant plutôt réservé aux échanges du type questions ou demandes de renseignements.

Que faire si vous ne disposez pas du matériel pour faire un devoir ?

Lorsqu'un devoir vous oblige à avoir un matériel spécifique que vous n'avez pas (outil, logiciel...), vous pouvez tout à fait attendre d'en disposer (que quelqu'un vous le prête par exemple, ou encore attendre un stage). Dans ces cas là, ne vous inquiétez pas, nous vous envoyons tout de même la suite de votre programme. En effet, nous préférons que nos élèves avancent dans leur formation, plutôt qu'ils ne « butent » sur un devoir à cause d'un manque de matériel et qu'ils ne se démotivent.





Quels logiciels utiliser ?

Il n'y a pas d'urgence concernant l'acquisition d'un ou de plusieurs logiciels. Le moment venu, vos professeurs pourront vous présenter les différentes solutions qui s'offriront à vous. Sachez en tout cas que l'apprentissage des logiciels spécifiques n'est rapide et efficace qu'à partir du moment où vous avez acquis les bases de votre futur métier : le choix des couleurs, le sens de la composition, l'équilibre des proportions ne s'apprennent jamais derrière un écran !

De plus, sachez que l'école peut vous faire bénéficier de tarifs avantageux pour les logiciels de PAO, CAO, DAO (Pack Adobe® Education).

Comment travailler, s'organiser ?

Ce qui compte, c'est de trouver votre propre rythme de travail (par exemple en vous fixant une ou des plages horaires régulières, hebdomadaires, lors desquelles vous travaillez vos cours ou pratiquez). Avant tout, comme toute chose, c'est la régularité qui paie. Et même si vous n'avez que 2 ou 3 h à consacrer par semaine à votre étude, c'est suffisant et vous réussirez si vous vous y tenez et êtes régulier... et patient.

De cette manière, vous assimilerez sans difficulté le programme. Progressivement, les choses s'éclairciront, se « débloqueront ». Le contenu d'un cours qui peut vous apparaître trop riche de prime abord se révèlera, étalé dans le temps, beaucoup plus simple qu'il en avait l'air. Il faut savoir revenir sur un cours, faire ses propres fiches synthétiques, faire la part des choses entre l'information utile à consulter dans les fascicules - parfois très technique et très développée - et celle nécessaire à explorer mais pas obligatoirement à retenir.

Internet est-il indispensable ?

Internet est aujourd'hui un outil de recherche efficace, offrant une quantité de renseignements importante. Cependant, il ne s'agit que d'un moyen parmi d'autres pour accéder à des informations (informations dont il faut d'ailleurs souvent vérifier la véracité). De nombreuses revues, de nombreux ouvrages, peuvent eux aussi constituer des références utiles, venant en complément des informations dispensées dans vos cours. En résumé, Internet est donc un outil intéressant, mais pas incontournable.

Vous n'avez pas vraiment le temps de travailler

Si, pendant quelques temps (quelques jours, semaines, voire mois), vous n'avez plus le temps de vous consacrer à votre formation, ne vous inquiétez pas, notre école est spécifiquement conçue pour s'adapter au rythme de chacun. Nous savons parfaitement que nous nous adressons à des personnes ayant une activité, une famille, un emploi du temps plus ou moins chargé, qui fait que vous n'avez pas toujours suffisamment de temps à accorder à votre formation. C'est pourquoi c'est nous qui nous adaptons à votre rythme, et non l'inverse : nous vous envoyons les cours au fur et à mesure de votre avancement, et nous vous donnons, dès le départ, un temps global de trois ans vous permettant d'inclure ces fluctuations d'emploi du temps.

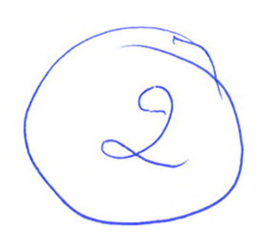








Choisir son matériel d'arts appliqués



Lignes et formations

l'école des métiers créatifs

902LF01N






Choisir son matériel d'arts appliqués

Auteur :
Bureau pédagogique




Introduction

Les arts appliqués englobent un grand nombre de disciplines, et donc de techniques, d'outils et de supports. Malgré cette diversité, il existe cependant un matériel de base permettant de réaliser la majorité des documents de recherche, de présentation ou de rendu (croquis, plans, représentation en perspective, maquette, etc.).

Lorsque l'on débute dans ce domaine, il est important de ne pas se tromper dans ses choix de matériel, et d'acheter en quantité adaptée. L'objectif de ce guide est donc de vous rendre capables de bien choisir, selon vos besoins et aux prix les plus intéressants, le matériel dont vous avez besoin.

Il est organisé en **quatre sous-ensemble** : le dessin et le matériel de base, le dessin technique, le volume, et l'informatique.

Il ne s'agit bien sur pas d'acheter tout ce qui est présenté dans ce guide, mais plutôt de s'y retrouver, thème par thème, technique par technique. Vous pourrez ainsi, en fonction des différents fascicules de cours que vous recevrez, trouver toutes les informations nécessaires sur le matériel qui y est évoqué, et bien cibler vos achats éventuels.

Suite à la présentation du matériel accompagné d'une idée de prix, vous trouverez des adresses de sites Internet des grandes chaînes de magasins spécialisés.





I - Le dessin et le matériel de base

A / Techniques sèches

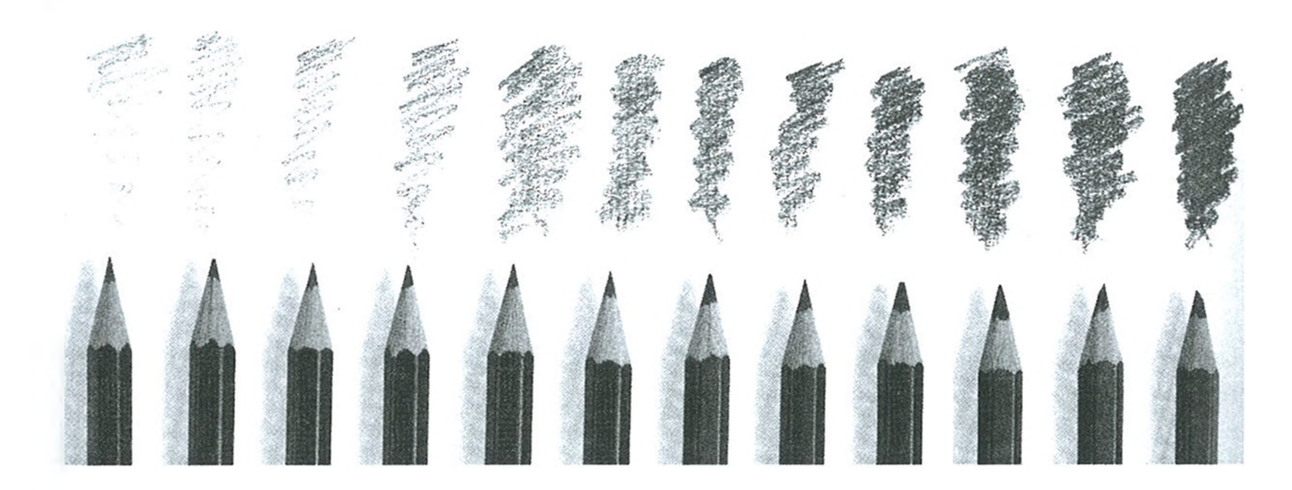
• Les crayons et fusains

Ils sont les **outils incontournables** pour vos dessins, croquis et esquisses : à acheter à l'unité ou en lot.

- Les crayons graphites (ou crayons mines) :

Allant du plus sec (H) au plus gras (B), ils sont les outils de base du dessinateur, et permettent une grande variété d'effets et de techniques.

Échelle de dureté :



Pour démarrer :

- pour servir au mieux vos réalisations optez pour ces graduations : 2H, HB, 3B, 7B ;
- pensez aussi à acheter un ou plusieurs critériums (ils existent en différentes tailles : 0,3 ; 0,5 ; 0,7 ; 1mm) : optez pour une taille et une dureté moyenne (0,5mm et HB par exemple), qui permet de réaliser des dessins et des tracés précis.



Un critérium 0,5mm de la marque Staedtler®.

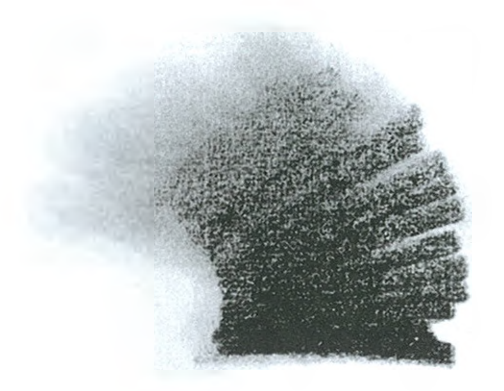
- Les fusains :

Les fusains, plus noirs, plus expressifs que les crayons graphites, se vendent souvent par lot. Ils sont soit ronds soit carrés. Attention à leur conservation et à leur utilisation, car ils sont très friables.

De par sa matière, le fusain permet une grande souplesse dans les traits. Selon la pression exercée sur le bâton, on peut passer d'un simple voile gris à un dépôt de matière noire.







Pour démarrer :

- étui de 5 petits fusains carrés Lefranc (plus pratiques pour travailler en détails grâce aux angles du bâton) : env. 3€

• Les crayons de couleur

Ils sont d'un **emploi plus difficile qu'il n'y parait**. Les traits manquent souvent de netteté, et les mélanges sont difficiles. Leur utilisation doit donc être très soignée (veillez notamment à ce que la pointe soit toujours impeccablement aiguisée).

Le nombre de couleurs proposées est cependant très large. Il est intéressant d'exploiter ces différentes teintes notamment avec des techniques comme les hachures ou les pointillés.

Les commerces, spécialisés en matériel Beaux Arts ou non, disposent d'un très large choix dans ce domaine. Il est assez difficile de s'y retrouver. A votre niveau d'étude, le lot de 5 crayons de couleurs acheté en grande surface, bien qu'il permette de commencer à travailler, vous limitera assez rapidement. Sans aller vers les boites en bois des grandes marques, qui proposent plus de 100 crayons à des prix très élevés, il existe des boites plus petites à prix abordables et de très bonne qualité.

Pour démarrer :

- Pensez à vous orienter vers les boites métalliques, pour une meilleure protection de vos crayons. Les étuis de 12 couleurs sont très suffisants pour débuter.
- Toutes les marques proposent leur propre boite avec des crayons de couleur simples, pastels ou aquarellables (c'est-à-dire que vous pouvez passer un pinceau humide sur vote dessin pour diluer les couleurs). Les crayons aquarellables sont très intéressants et procurent de très bons effets de matière, pour un prix égal au prix des crayons simples.

Exemple : Boite métal de 12 crayons aquarellables *Derwent*, à utilisation sèche ou humide : env. 16 €

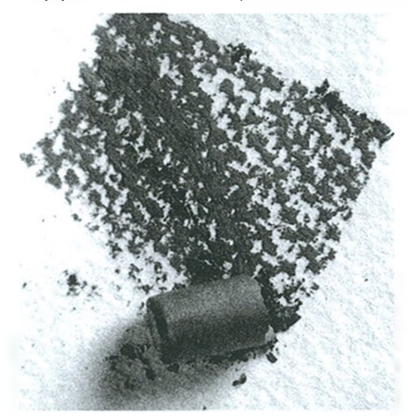




• Les pastels

- Les pastels à l'huile :

Avec une **texture très onctueuse,** ils possèdent une forte pigmentation et des qualités de souplesse au moment de leur utilisation. Ils permettent de travailler aussi bien de grands aplats que des détails. Leur constitution est un avantage pour créer des effets de matières sur le support en appliquant des couches de couleurs plus ou moins épaisses, s'apparentant à la peinture à l'huile.



Ils se superposent ou se mêlent sans aucun problème :

- pour obtenir des couleurs lisses et fondues, on applique les couleurs puis on frotte avec un chiffon (imbibé ou non d'essence de térébenthine) ;
- pour obtenir des empâtements, on applique les couleurs en couches épaisses les unes sur les autres.





Plusieurs marques proposent des étuis ou des coffrets, pouvant contenir de 12 à 50 pastels. Il est difficile d'en trouver à l'unité.

Pour démarrer :

- Pastels à l'huile *Expressionnist Cray Pas*, boite de 12 pastels : env. 5€.

- Les pastels tendres :

Ce terme désigne des pastels fabriqués plus artisanalement, avec des pigments plus purs et plus finement broyés. Le liant employé au moment de la fabrication est souvent l'huile de Kaolin. Ils possèdent une brillance supérieure et une meilleure résistance à la lumière que les pastels à l'huile.

Leur **texture souple et malléable** est idéale pour les empâtements, la recherche de reliefs.

Dans le commerce, on les achète généralement en coffret. Les prix sont un peu plus élevés que ceux pour les pastels à l'huile. C'est un investissement à faire si vous comptez travailler régulièrement cette technique.





Exemple : Coffret *Sennelier* de 40 demi pastels à l'Ecu (pastel tendre surfin) : env. 45€.



- Les craies, appelées aussi pastels secs ou carrés :
Les craies (ne pas confondre avec les craies pour ardoises ou trottoirs) se présentent sous la forme d'une barre carrée.

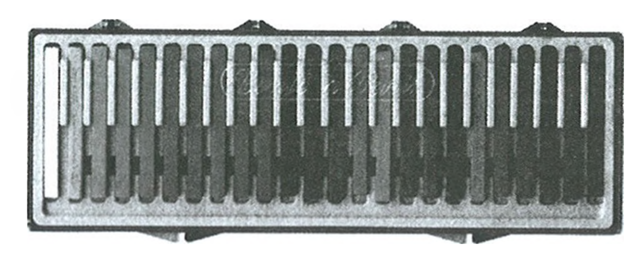
Cette forme permet l'utilisation des différentes arrêtes pour réaliser des fonds, ou des angles pour les détails. Le carré est utilisé pour des tracés plus précis.

Leur **texture sèche et dure** confère aux craies un tracé proche des crayons tout en ayant les qualités de couverture (pour les grands aplats) et de mélange des pastels gras (le frottage avec un chiffon imbibé de térébenthine permet une estompe).

Les pastels secs mesurent 65mm de haut et de 6mm de large. On peut les acheter dans le commerce à l'unité ou en coffret, ce qui est plus avantageux.

Pour démarrer :

- la marque *Conté* est une référence pour ce qui concerne les matériaux graphites et notamment pour les craies. Elle propose différents coffrets, dans une gamme de prix étendue.



Exemple :

- la boite de 12 couleurs assorties : env. 13€
- la boite de 24 couleurs assorties : env. 24€
- le coffret luxe *Conté*, 84 carrés, 2 crayons, 1 sanguine, 1 estompe, 1 gomme mie de pain : env. 90€



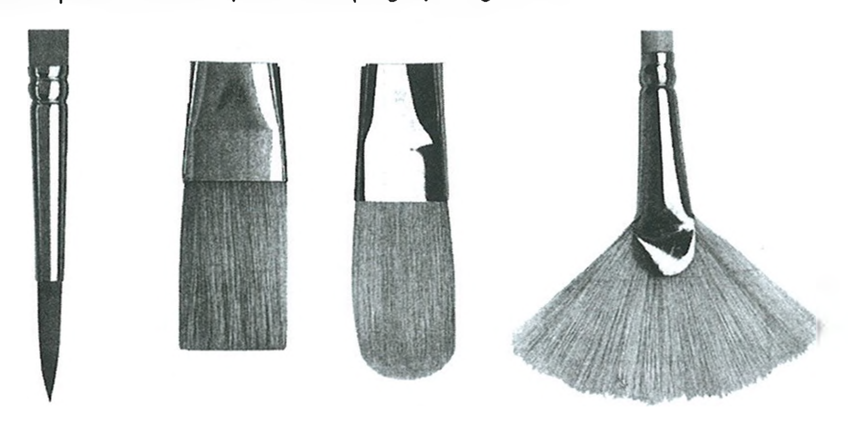


B / Techniques humides

• Les pinceaux

Les différentes formes :

- Les ronds : pour les détails (avec la bout de la touffe), les finitions, les retouches, les contours ;
- Les brosses plates : pour les premières phases de travail (fonds, placement des masses), les aplats, les touchers nerveux (grâce aux poils souvent durs), le travail de matière ;
- Les brosses usées bombées : pour l'exécution, les finitions, les glacis ;
- Les éventails : pour les fondus, les estompages, les glacis.



Leur prix varie selon plusieurs critères :

- La forme ;
- La taille : on utilise le plus souvent des tailles comprises entre 0 et 24 ;
- Le poil ;
- La qualité du manche et de la virole.

Pour démarrer :

- Il existe des lots de pinceaux proposant différentes tailles à des prix intéressants variant de 10 à 30 €.

Exemple : Créa propose un lot de 4 pinceaux acryliques contenant un 6 rond, un 6 plat, un 10 plat et un 14 plat à un peu plus de 10 €.

Si vous choisissez d'acheter vos pinceaux à l'unité, il faut en général avoir :

- Des pinceaux ronds de taille 0, 3, 7 ;
- Des brosses plates de taille 4, 10, 16.

A savoir :

- Les manches en bois et les viroles en aluminium ou en laiton donnent un pinceau de meilleure qualité ;
- Les poils synthétiques sont très bien pour débuter mais si vous voulez vraiment une très bonne qualité, choisissez du poil de martre ou du poil de soie de porc, (mais attention au prix) ;
- A l'achat en boutique, les pinceaux peuvent également être classés selon la peinture à laquelle ils correspondent (huile, gouache, acrylique).





Exemples :

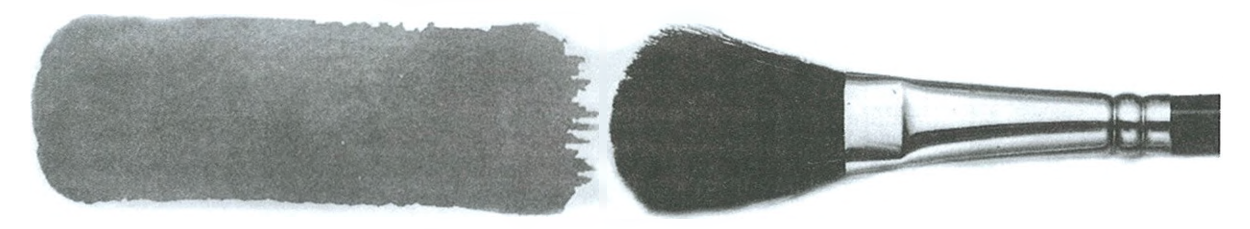
- pinceau rond en poils de martre n°3 :



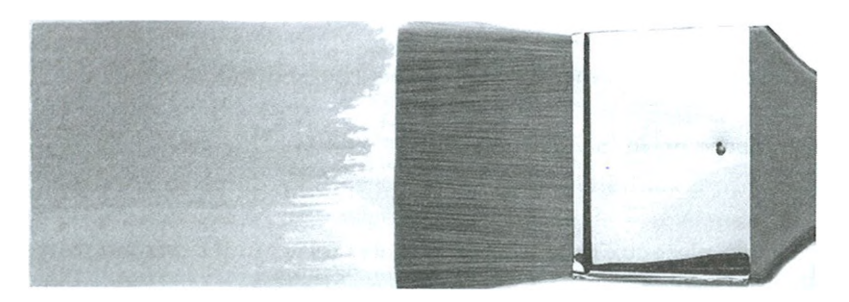
- pinceau rond en poils synthétiques n°12 :



- pinceau bombé usé en poils synthétiques n°14 :



- brosse plate en poils synthétiques n°50 :



• Les peintures

- L'acrylique :
L'acrylique est un médium issu de recherches sur les résines de synthèse pour le secteur du bâtiment. L'avantage de ces nouvelles résines est de rendre la peinture plus adhérente et moins sensible à la lumière que celles à base de résines naturelles. Par conséquent, l'acrylique se compose :

- de pigments colorés ;
- d'un liant : la résine ;
- d'un diluant pour étendre la couleur : l'eau ;

De la sorte, cette peinture plus riche en pigments propose une **multitude de couleurs et d'effets** d'une grande pureté, grâce à ce liant totalement incolore. Elle est moins opaque et moins mate que la gouache à la sortie du tube et pourtant elle est plus couvrante.






En magasin, vous pouvez trouver des teintes mates, brillantes, nacrées, métalliques ou encore fluorescentes, toutes diluables à l'eau. En outre, l'acrylique a pour avantage de sécher rapidement.

Du fait qu'**elle se dilue à l'eau**, vous pouvez créer divers effets de matière proches des autres peintures :

- avec peu d'eau elle est compacte et peut se travailler au couteau comme l'huile ;
- avec beaucoup d'eau vous pouvez faire des lavis comme l'aquarelliste.

Il est important de noter qu'une fois sec, le liant forme un film imperméable, totalement transparent et insensible à la lumière.

Elle est **vendue soit en flacons soit en tubes.** Facilement miscibles entre elles, les couleurs vous offrent une foule de résultantes aussi bien dans les mélanges colorés que dans les effets de matière.

Les prix varient selon :

- Les marques ;
- Les aspects de la peinture après séchage (mat, brillant, nacré...) ;
- Le nombre de millilitres dans les récipients.

Pour démarrer :

- Les tubes Acrylique étude *Basics Matt* en tube de 75 ml (env. 3,5€), ou en tube de 200 ml à (env. 7€). Cette marque propose des teintes opaques, facilement diluables à l'eau, se mêlant aisément entre elles, à finition mate.
- Les couleurs à avoir en premier : blanc, noir, bleu primaire, rouge primaire, jaune primaire, qui permettent d'obtenir les autres couleurs par mélange.



L'acrylique est actuellement **la peinture la plus simple à utiliser et la plus polyvalente** (mélanges faciles, applicable sur tous supports).

- La gouache :

La gouache, peinture **également miscible à l'eau,** permet tous les mélanges de tons. La surface, une fois sèche est parfaitement **mate, unie et opaque.** Hormis les mariages de couleurs sur votre palette, elle peut également être retravaillée sur la feuille, une fois la première couche de peinture sèche. De par ses caractéristiques de surface, on peut aisément rajouter des couches, faire des retouches ou des superpositions de matière pour les glacis.





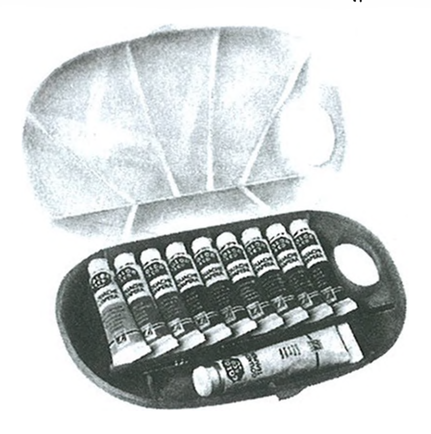
En outre, grâce à sa composition, elle peut être parfaitement diluée à l'eau ; ainsi on obtient des effets quasi identiques à ceux de l'aquarelle.

La gouache propose ainsi une multitude de couleurs et d'effets. Elle est **vendue en flacons, en tubes, ou en pastilles.**

Pour démarrer :

- Le plus avantageux est l'achat de boites de gouaches assortis avec les 3 tubes de couleurs primaires, le noir et le blanc, en tubes de 10ml.

Exemple : boite gouache assortis *Color & co*, 5 tubes de 10 ml (primaires, noir et blanc) pour env. 5€.



Si vous êtes amenés à utiliser davantage la gouache, la marque **Gouache Studio Pébéo** propose des tubes de peinture en 220ml au prix de 7€ l'unité. Dans certaines boutiques, il est possible de trouver des packs de teintes de la même marque (les 3 primaires + noir+ blanc) à un peu moins de 20€.

- L'aquarelle :

On peut sans hésitation associer l'aquarelle à la notion de **lumière.** Composée de pigments, de glycérine et de gomme arabique, elle est **légère et fluide.** Elle devient **transparente** au contact de l'eau. Travailler l'aquarelle signifie étudier la pureté, la translucidité, la qualité des supports pour obtenir une peinture de reliefs et de matière.

Toutes ces caractéristiques en ont fait un **art du geste immédiat,** d'enchaînement de couches de peinture considérées comme des filtres de lumière. L'aquarelliste se doit donc de composer avec la lumière, la texture des supports, mais également l'humidité ou la sécheresse.

L'opacité est une chose impossible avec l'aquarelle. Il est donc parfois nécessaire de retravailler à la gouache certains éléments de votre composition.

L'aquarelle est principalement proposée en godets. Les magasins spécialisés vendent rarement ces godets à l'unité et présentent le plus souvent des coffrets complets. Dans les premiers prix, ces boites sont composées de 12 à 24 godets, d'un pinceau et d'une palette en plastique (détachable pour certaines marques). Vous pouvez également vous orienter vers des coffrets plus importants. Cependant, attention aux tarifs.





Ces boites, souvent en bois, ont une présentation très agréable et contiennent plusieurs pinceaux, une palette en porcelaine, une éponge, entre 15 et 30 godets de peinture, un carnet de croquis, un flacon de gomme réserve, un chiffon...

Pour démarrer :

- Boites à Aquarelle super-fine *Van Gogh* : boite plastique d'aquarelle, couvercle – palette amovible, 1 pinceau. Pour 12 demi-godets, le prix est de 15€ environ. Cette marque de peinture propose des teintes avec une haute résistance à la luminosité.



- L'huile :

Malgré l'arrivée des résines synthétiques (acrylique), cette peinture garde toute sa place dans le milieu des techniques artistiques, avec son liant naturel : l'huile. D'un **aspect onctueux** mais bien plus **lourd** que les autres types de peintures précédemment présentés, l'huile permet des fusions de nuances, une différenciation des tons, et un remarquable travail de la matière (empâtements).

Avec son **séchage très lent**, le travail des couleurs à même le support (la toile ou le bois) est réalisable par mélanges ou superpositions de couches colorées.

On trouve l'huile **sous forme de tubes**, d'une quantité variant généralement de 20 à 200 ml. Vous pouvez les acheter à l'unité.

Exemple :

- Huile fine *Amsterdam Talens* en tube de 200 ml, existant en 35 teintes différentes : 6€ environ ;
- Huile extra fine *Lefranc* : tubes de 20ml, choix de 117 nuances : env. 3€, tubes de 60ml, choix de 57 nuances : env. 5€

La gamme des couleurs est souvent moins étendue que celle pour l'acrylique ou la gouache.

La qualité de l'huile s'organise selon sa résistance à la lumière. Certaines marques, tel que *Amsterdam ou Lefranc*, proposent une classification allant de transparent à opaque.

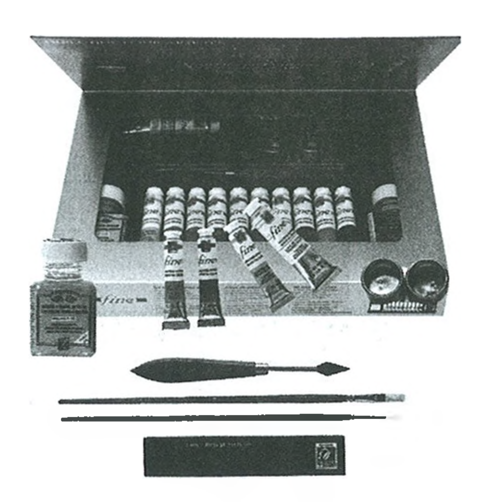




Au moment de l'achat, il est important de choisir une peinture bien résistante à la lumière (indication sur les tubes). N'investissez pas dans trop de couleurs, car les teintes s'altèrent avec le temps.

Pour démarrer :

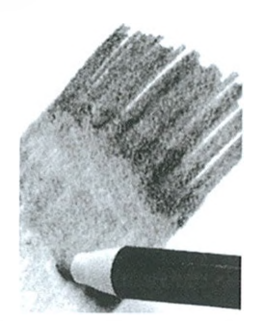
- Les coffrets : ils sont à peu près tous composés des mêmes éléments : une dizaine de tubes d'huile fine ou super fine de 20 à 40 ml, un flacon de 75 ml de diluant, quelques pinceaux, un godet double, un couteau, une palette.
- Les premiers prix : les sets découverte des marques *Van Gogh* ou *Lefranc* à env. 40€.



- Les feutres

Intenses en couleur, les feutres s'emploient de façon similaire aux crayons de couleur. On les utilise généralement pour des croquis rapides, des dessins au trait. Lors de l'achat, préférez des pointes fines et souples pour dessiner mais aussi colorer.

Le mélange de couleurs s'avère aussi complexe qu'avec les crayons de couleur. Il faut procéder par hachures, pointillés. Cependant, tout comme les crayons de couleur, il existe des feutres aquasolubles, proposant des effets proches de l'aquarelle.



De plus, sachez que dans le domaine des arts appliqués, ***les feutres TRIA*** sont depuis longtemps une référence des dessins de recherche et de présentation. Particulièrement bien adaptés au *rough* (prononcer « reuf »), un type de dessin rapide et énergique, ils existent en près de 300 couleurs différentes, basées sur le nuancier *Pantone*. Un autre avantage est qu'ils disposent de trois types de pointe (fine, moyenne, large), ce qui permet tout un éventail d'effets. Ils s'utilisent généralement avec un papier appelée *Lay out*, qui supporte bien le feutre et ne se déforme pas.





Pour démarrer :

- feutre à encre pigmentée, idéal pour les esquisses, le dessin, chez Faber Castell, noir ou sanguine, pochette de 4 feutres de 4 largeurs de traits (extrafin, fin, moyen et pinceau) : env.7€
- boite de 10 feutres de couleurs Pen 68 Stabilo : env. 10€
- éventuellement quelques feutres TRIA (un peu moins de 5€ le feutre, existe en lot de teinte ou de différentes couleurs), si vous souhaitez essayer cette technique.

C / Les papiers

Un **large panel** de feuilles et de cartons est à votre disposition. Le choix doit se faire au fur et à mesure de vos réalisations. Le grammage, le grain, la couleur, la technique choisie pour votre travail, les papiers à effets particuliers (soie, kraft, vitrail, calque...), sont autant de critères à prendre en compte au moment de l'achat.

Plusieurs marques se partagent le marché : on peut citer notamment *Canson, Stouls, Sennelier.*

Canson propose une gamme très étendue de divers papiers pour un bon rapport qualité / prix.

Exemple : l'échelle des prix chez *Canson* pour les feuilles, contrecollés et cartons plumes, s'étend de 0,30€ à 25€ la feuille pour des formats allant du A4 ou Grand Aigle.

Les formats :

- couronne : 37x47 cm
- raisin : 50x65 cm
- double raisin : 65x100 cm
- jésus : 55x73 cm
- double jésus : 73x110 cm
- impérial ou petit aigle : 60x84 cm
- grand aigle : 70x104 cm
- grand monde : 80x120 cm
- grand univers : 100x150 cm
- les normes industrielles : A4 (21x29,7cm), A3 (42x59,4cm), A2 (84x118,8cm), etc.

L'épaisseur :

Il s'agit du grammage par mètre carré, c'est-à-dire de la quantité de matière première utilisée lors de la fabrication du papier.

Quelques indications pour le choix du papier :

- Il est conseillé, pour les techniques à base d'eau, de choisir un grammage assez important pour éviter que le papier ne se fripe ; cependant, plus le papier est fin et mieux l'eau est assimilée.
- Pour le dessin au trait, on conseille un papier lisse mais pas trop mince pour qu'il supporte les coups de gomme et les gestes nerveux.

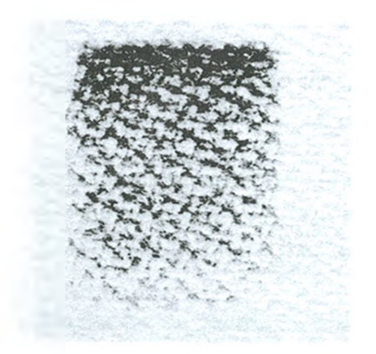
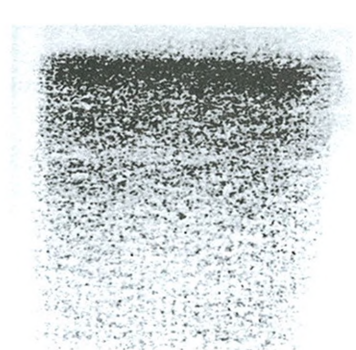




Quelques sortes de papier :

- l'INGRES : papier convenant surtout au dessin grâce à son grain fin sur une face et aux fines striures sur l'autre.
- le CANSON : avec sa gamme très large de grammages, de granulations et de couleurs, il convient aussi bien au dessin, à l'aquarelle, à la gouache.
- le BRISTOL : papier lisse, mat ou brillant.
- les PAPIERS SPECIAUX : papiers velours, papiers métallisés, papiers glacés très brillants, etc.
- les PAPIERS CALQUES : existant en différents grammages, ils permettent généralement des reprises de motifs, ou peuvent encore servir dans des collages ou des plans techniques
- le PAPIER CHIFFON : très épais, il est utilisé couramment pour le dessin à l'aquarelle et les lavis.
- le CONTRE COLLE : il s'agit d'un papier à dessin collé sur un carton. Rigide, il permet notamment d'utiliser abondamment l'eau et les grattages.
- le CARTON PLUME : c'est un panneau composé de deux feuilles papier entourant une plaque de mousse rigide, d'épaisseur variable et facile à découper. Il est idéal pour les collages, la fabrication d'éléments de décoration, de maquettes, et il supporte de nombreuses techniques (peintures, bombe, encre, etc.).

Cette liste n'est qu'une série d'indications pour vous orienter dans vos achats. Retenez qu'il n'y a aucune règle imposée. Le support doit être désigné en fonction du médium et de l'atmosphère que vous voulez transmettre.

Quelques aspects de surface : Papier aquarelle à gros grain 240g, Papier Ingres, Papier Canson esquisse 120g.

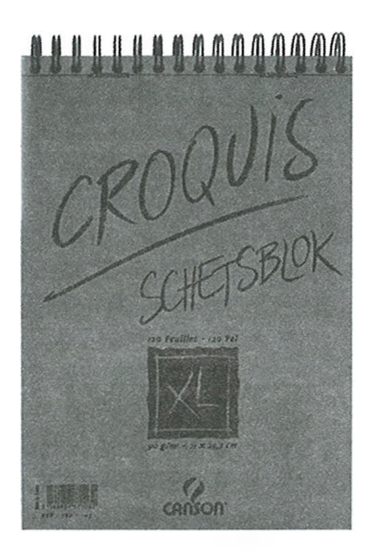
Pour démarrer :
Il est indispensable d'investir dans l'achat d'un **carnet de croquis**.

Pour vous orienter dans l'offre qui est si variée :

- Le format doit être assez grand pour contenir vos gestes, mais pas trop de façon à être transporté facilement, en tous lieux.
- Les feuilles doivent être assez épaisses, mais avoir un grain fin pour pouvoir travailler avec n'importe quel médium.
- Pensez aux spirales pour tourner vos pages plus facilement qu'avec un dos encollé.

Exemple : Bloc Album *Canson* croquis XL, 90g/m², 120 feuilles, format A4 : env.7€



D / Accessoires

- Les gommes et estompes

Il existe différents moyens de gommer ou d'estomper ses dessins, chacun ayant ses spécificités propres.

Pour démarrer :

- gomme *Mars plastics Staedtler* avec fourreau (env. 1 €). C'est la gomme la plus courante : elle sert à gommer vos traits de crayon sur toutes les surfaces.
- gomme mie de pain grise (env. 1 €). Une gomme mie de pain est utile pour effacer des traits, mais également à estomper (comme vous pourriez le faire avec votre doigt). Elle s'applique en tamponnant légèrement un dessin au crayon, à la craie, au fusain... pour créer un dégradé. Par ses propriétés, on l'emploie aussi pour réaliser des zones blanches. Sa matière est très malléable, ainsi vous pouvez la tordre pour avoir une petite ou une grande surface de gomme.
- estompe : bâton de taille moyenne (env. 1 €). Les bâtons d'estompe servent à atténuer et à « diluer » les dessins. Ils font disparaître les coups de crayon pour produire des fondus et des dégradés plus progressifs.



Bâton d'estompe



Gomme courante



Gomme mis de pain





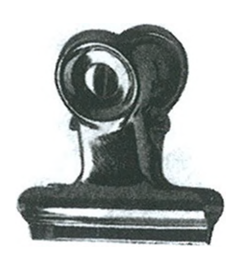
• Les pinces

Il est toujours dommage que votre dessin ne glisse quand vous êtes en train de le finaliser. Il est donc utile, pour bien le maintenir, de vous procurer quelques pinces.

Pour démarrer :

- pinces à dessin *Bulldog* : elles existent en différentes tailles, vendues à l'unité ou en lot.

Exemple : lot de 2 pinces *Bulldog* de taille 70mm : env. 2€



• Le carton à dessin

Il existe dans diverses tailles notamment A4, A3, raisin, grand aigle, etc. Il est indispensable pour transporter vos travaux ou simplement les conserver à l'abri.

Pour démarrer :

- Carton *Annonay*, fermeture cordons, 52 x 72 cm : env. 10€

• Les outils de découpe

Pour démarrer :

- des ciseaux ;
- un cutter à blocage de lame (env. 2€), ou un X-Acto (voir plus loin dans la partie sur le volume) ;
- éventuellement, une règle de découpe en métal, avec caoutchouc antidérapant en sous face, qui permet de couper sans glisser, ainsi qu'un tapis de découpe en plastique, peuvent être utiles si vous êtes amenés à découper souvent au cutter (voir plus loin, dans la partie sur le volume).

• Mesurer

Pour démarrer :

- une équerre en plexi transparente avec bord anti-tâche ;
- un réglet flexible acier inox, 2 faces graduées, 30 ou 50 cm ;
- un compas ;
- pour tracer des courbes, il existe des règles flexible ou alors des formes en plexiglas arrondies (appelées pistolets), qui peuvent être utiles.

• Fixer

Certains outils (pastels, fusains, etc.), pour conserver une certaine longévité dans le temps, nécessitent d'être fixés.





Pour *démarrer :*

- Fixatif universel *Rougier et Plé* (pour pastel, sanguine, rayon, fusain, craie, gouache), transparent, non jaunissant, en aérosol, 400 ml : env. 6€, ou à défaut, de la laque à cheveux de supermarché peut faire l'affaire. Attention toutefois de procéder à quelques essais au préalable car la laque a tendance à jaunir et à être moins stable dans le temps.
- Colle : à acheter selon le support et la matière à coller. L'idéal, quelque soit le travail, est la colle en aérosol, transparente, repositionnable. Conseil : la marque 3M possède une grande gamme de produits.
- Un adhésif double face repositionnable (blanc, en rouleau de 50m), peut également être utile pour fixer votre feuille sur un support dur ou encore protéger des parties que vous ne voulez pas peindre lors d'un travail.

II - Le dessin technique

Nous venons d'évoquer tout un matériel utile en dessin, en croquis comme en perspective ou en représentation de plans.

Il existe cependant, en complément quelques ustensiles propres au dessin technique, qu'il est bon d'évoquer.

A / Les pointes tubulaires

Outil de base du dessin technique, la pointe tubulaire à encre permet de réaliser des tracés d'épaisseurs différentes, ce qui est extrêmement utile pour les plans, mais aussi pour les perspectives, les représentations en volume.

Grâce à la précision et à la netteté de leur trait, les pointes tubulaires peuvent également être utilisée pour le dessin ou le croquis à main levée.

Les épaisseurs varient globalement de 0,1mm à 1mm ou plus, en passant par de nombreuses épaisseurs intermédiaires (0,15 ; 0,20 ; 0,35 ; 0,50 ; 0,70...).

Il existe des **modèles rechargeables** (plus chers à l'achat mais aussi plus durables), et des **modèles jetables.** Différentes marques se partagent ce secteur, les plus connues étant peut-être *Staedtler et Rotring.*

Parmis les rechargeables il existe deux types de modèles : les *rapidograph*, qui se rechargent avec des cartouches que l'on remplace dès qu'elles sont finies (comme un stylo plume classique), et les *isograph* (qui se rechargent directement avec un flacon d'encre).



Un Rotring® isographe.

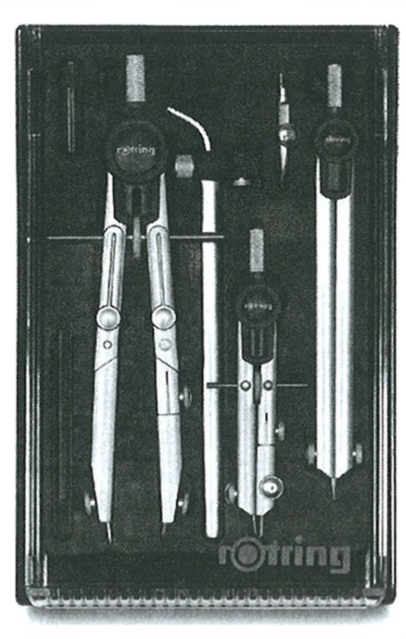



Les pointes tubulaires sont **particulièrement bien adaptées au dessin sur calque**, qui est un papier très lisse, permettant des tracés net, mais aussi de pouvoir facilement reproduire son dessin en le décalquant. Le calque possède aussi l'énorme avantage de pouvoir se « gratter » avec une lame de rasoir (lorsque vous avez commis une erreur de tracé, vous pouvez effacer votre ligne en la grattant légèrement). Vous pouvez aussi dessiner sur un papier blanc très lisse type *Bristol*.

B / Les outils de tracé

Un plan précis nécessite des outils précis. Il nécessite aussi de pouvoir reporter des lignes et des mesures dans différentes directions.

Si vous avez besoin de réaliser de tels documents, nous vous conseillons d'opter pour un set minimum composé d'une **règle**, d'un **compas avec molette** (qui permet de se bloquer **à un** écartement type), et d'un jeu de **deux équerres** (avec angles à 45° et à 60°), **et d'un rapporteur.**



Un set de compas de la marque Rotring® : un compas à molette qui permet un écartement précis et stable, un pied élargisseur qui se fixe sur le compas et permet des tracés beaucoup plus grands, et un petit compas pour les petites dimensions. Précisons qu'il existe la plupart du temps des adaptateurs permettant de fixer vos pointes tubulaires sur les compas.

Si vous le pouvez, choisissez des règles et équerres possédant des **bords anti-tâches** (légèrement relevé), ce qui permet d'éviter tout trace malencontreuse de dernière minute sur un plan que vous avez mis un certain temps à réaliser. Prenez-les aussi suffisamment grands pour pouvoir tracer vos lignes d'une seule traite, sans avoir à bouger l'outil.

Il existe, de la même manière que pour les compas, des sets complets d'outils de tracé, intéressant à acquérir lorsque l'on débute.



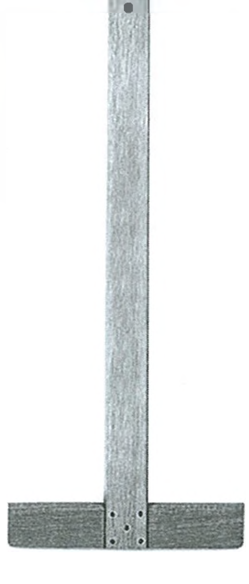
Pour le tracé des courbes non régulières (à la différence des cercles), plusieurs solutions existent :

- la moins coûteuse, mais aussi la plus risquée : le tracé à main levée. Celui-ci nécessite une certaine expérience, pour éviter tout dérapage ou tout effet de « tremblé ») ;
- il existe également des règles souples (avec bords anti-tâches pour certaines), composées d'une âme en métal flexible et recouvertes de plastique, qui peuvent s'adapter à toutes les courbes par une simple torsion ;
- dernière solution, les « pistolets » : il s'agit de formes en plastiques, quoi proposent tout un éventail de courbes et de contre courbes.

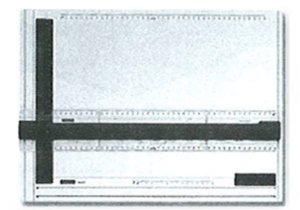
C / Les tables à dessin

Pour réaliser un dessin technique précis (plans, coupes, mais aussi perspectives), il est préférable d'avoir un environnement stable (avec des points de repères horizontaux et verticaux, qui ne bouge pas sans cesse, etc.).

Pour cela, deux solutions : vous pouvez soit acheter une plaque de bois mélaminé bien lisse, et la compléter avec un té et une ou plusieurs équerres, mais sachez également qu'il existe des **mini tables à dessiner** qui comportent déjà tout cet équipement.



Le traditionnel Té, se calant sur le coté de la table à dessin, et permettant de tracer des horizontales à différentes hauteurs.



Une planche à dessiner A3 de la marque Staedtler®.





III - Le volume

La création de volumes peut avoir deux utilisations principales :

- créer un support de présentation ;
- créer la maquette d'un espace.

Dans le premier cas, il s'agit de fixer son dessin, son plan, son illustration, etc., sur un support rigide pour obtenir une présentation plus propre.

Dans le second, il s'agit de véritablement créer un espace, pour illustrer son concept, pour mettre en scène une décoration ou une scénographie, pour présenter une signalétique graphique, pour créer un décor pouvant servir de fond à une illustration.

Pour réaliser ces différents supports, il est bon de connaître les matériaux et techniques de base qui permettent de créer des formes en volume.

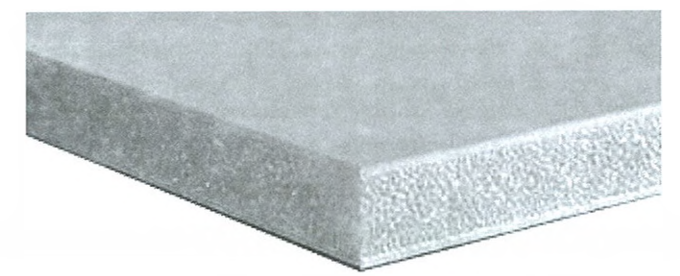
A / Les matériaux

De nombreux supports peuvent être utilisés. Certains sont cependant plus pratiques que d'autres.

Pour contre-coller un dessin, vous pouvez utiliser du **carton gris** ou du **carton plume** (sandwich composé de deux feuilles de bristol entourant une âme en mousse). Pour cela, vous allez encoller le dos de votre feuille (en ayant laissé une marge sur le pourtour de votre dessin), et la presser progressivement d'un coté à l'autre. Ensuite, vous découperez proprement la marge que vous aurez laissée au cutter, avec une règle de découpe.

Pour réaliser la maquette d'un espace, de nombreux matériaux existent et peuvent être utilisés : bois, métal, plastique, papiers spéciaux, etc. Ils sont cependant assez souvent utilisés de manière décorative, et viennent compléter une base effectuée elle aussi en carton gris ou en carton plume.

Ces matériaux, vendus en plaque, sont en effet assez pratiques pour figurer les sols et murs éventuels. Ils peuvent ensuite être peints, ou plaqués de matériaux divers.



Vue de la tranche d'une feuille de carton plume (ou cadapac).

Précisons que ces deux matériaux existent dans des **épaisseurs différentes** (allant globalement de 1mm à 3mm pour le carton gris, et de 3mm à plus de 1cm pour le carton plume). Ces matériaux s'achètent en feuille (le plus souvent format raisin, env. 5€ la plaque en de carton plume de 5mm d'épaisseur).





B / Tracer et découper

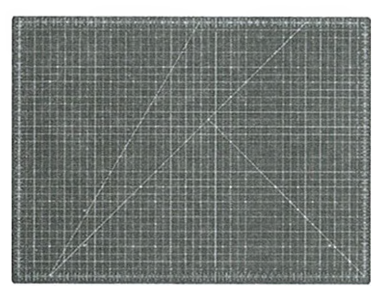
Pour réaliser une maquette, il faut déjà tracer proprement les pièces à découper.

Pour cela, nous vous conseillons d'acheter une **règle métallique**. De telles règles existent en plusieurs dimensions (30, 50 cm), et possèdent plusieurs avantages : leur matière est suffisamment solide pour éviter que le cutter ne dérape et ne l'entaille, et d'autre part elles sont plus lourdes, plus stables (la plupart possède de plus un caoutchouc anti-dérapant en sous-face), ce qui fait qu'il y a moins de risques qu'elles ne glissent pendant que vous êtes en train de couper (env. 15 € la règle de 50cm).

La coupe en elle-même pourra se faire avec un cutter traditionnel. Par contre, si elle doit être précise, il est préférable d'utiliser un **X-Acto**, un cutter à la lame fine et très aiguisée, qui permet des découpes de précision (voir ci-dessous).



Vous avez également le choix quant au support sur lequel vous allez découper : vous pouvez soit opter pour un carton très épais et lisse (type calendrier annuel), une planche de bois ou de mélaminé, ou alors pour un **tapis de coupe** en matière plastique (voir ci-dessous), souvent plus durable (ils s'abîment moins sous les coups du cutter), et possédant pour la plupart des traits et des repères de coupe (env. 10€ pour un tapis format 45x30cm). Quoi qu'il en soit, pour que la découpe soit propre, il faut que le support soit parfaitement plat et lisse.



D / Assembler

Pour fixer une feuille (dessin, plan, etc.) sur un support rigide, rien ne vaut la **colle en bombe**. Il en existe de la définitive, ou de la repositionnable. Pour bien l'utiliser, pulvérisez-la à une trentaine de centimètres de votre feuille, en couches croisées.

Pour fixer entre eux plusieurs éléments solides, il existe de nombreuses **colles générales et/ou spéciales en tube** (en gel ou liquides). Seule recommandation particulière, si vous voulez coller du carton plume (ou du polystyrène en général), faites bien attention de prendre une colle sans solvant (sinon la colle attaque la mousse du carton plume).

Plus généralement, procédez toujours à des **essais** avant votre collage définitif, cela vous évitera les mauvaises surprises (par exemple la cyanolite qui laisse des traces blanches sur le plexiglas).




IV - L'informatique

Comment ne pas évoquer l'informatique : outil privilégié du créatif, il s'est aujourd'hui largement répandu et imposé, même s'il n'est pas encore, comme on veut parfois le faire croire, indispensable.

Il existe de **nombreux types de logiciels** pouvant intéresser les arts appliqués. Certains sont spécifiques à tel ou tel domaine (animation, web, etc.), et d'autres sont plus généralistes (retouche d'images, dessins de maquettes et plans, 3D).

Nous n'allons pas entrer en détail dans le descriptif de ce qui existe sur le marché (vous verrez cela plus tard, au cours de votre formation), mais au moins vous présenter, pour que vous soyez dès le départ « plongés dans le bain », les principaux logiciels des arts appliqués. Ainsi, même si vous choisissez (ce qui est encore tout à fait possible), de continuer à présenter vos projets « à l'ancienne », c'est-à-dire en vous passant de l'informatique, vous serez au moins informés de ce qui existe et de ce que vous pouvez rencontrer dans le monde professionnel.

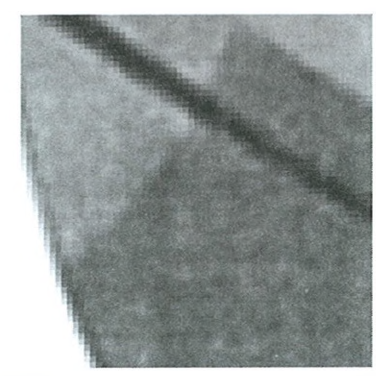
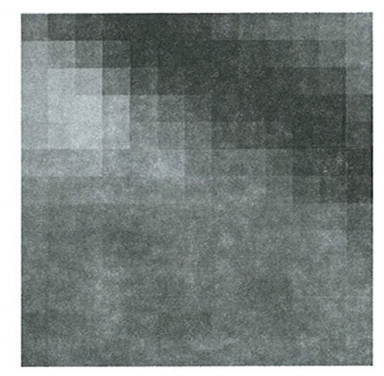
Parmi tous les noms de logiciels existants, quelques-uns sont à retenir :

- Photoshop : c'est le logiciel de retouche d'image par excellence (le plus connu et le plus utilisé dans le monde professionnel).

Ses applications sont très larges :

- les photographes l'utilisent pour retravailler leurs clichés (teinte, luminosité...) ou pour les retoucher (enlever un grain de beauté sur un mannequin, un reflet sur un objet...) ;
- les graphistes s'en servent pour composer leurs images (composition, mise en scène d'éléments...),
- les illustrateurs peuvent colorier leurs dessins, les retoucher,
- les architectes d'intérieur ou les décorateurs réalisent des photomontages présentant leurs réalisations, des mises en situation, etc.

Les images pouvant être traitées dans *Photoshop* peuvent provenir d'appareils photo numériques, d'Internet ; elles peuvent aussi être scannées. Ce logiciel permet donc de retoucher les **images bitmap** (c'est-à-dire composées de pixels, autrement dit d'un certain nombre de points colorés, comme une mosaïque, placés les uns à coté des autres).

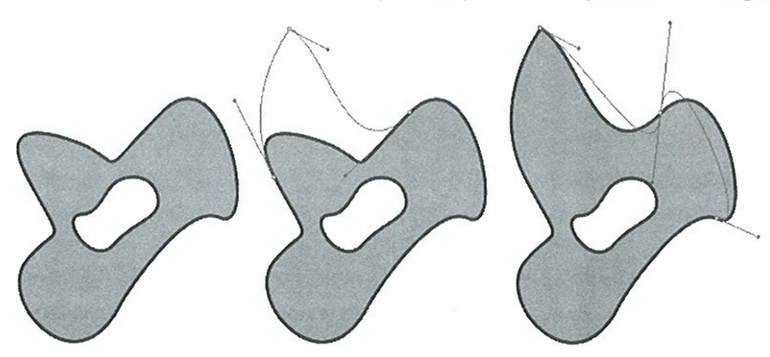
  

L'agrandissement de l'image montre les pixels dont elle est composée.

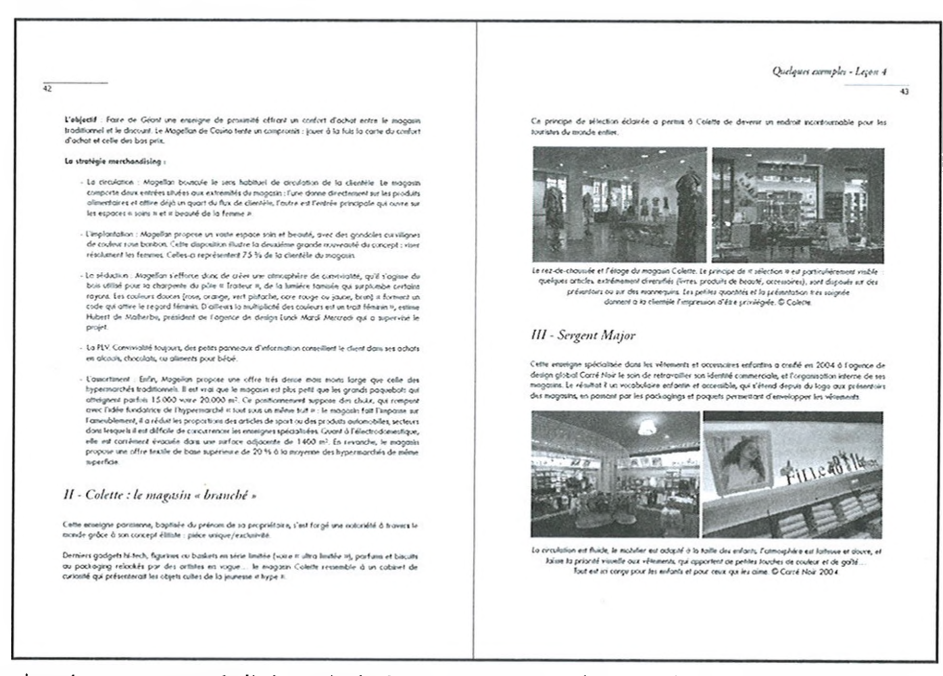
Une version allégée du logiciel *Photoshop* (intitulée *Photoshop Elements*) est souvent donnée gratuitement lors de l'achat de périphériques (scanner, imprimante, etc.), ou alors vendue à tarif avantageux. Elle permet déjà une **très bonne initiation.**

- Illustrator : produit par la même société que *Photoshop* (*Adobe*), le logiciel *Illustrator* s'occupe quant à lui d'**images vectorielles** (c'est-à-dire composées de tracés géométriques) : les formes sont donc définies par des courbes, des directions, etc. C'est le logiciel type permettant de réaliser des formes graphiques, des logotypes, mais il permet aussi des plans assez précis (plans d'objets, d'aménagements,...).



Les tracés vectoriels d'Illustrator peuvent être modifiés (angle, inclinaison, etc.), ce qui permet de créer des formes géométriques précises qui pourront ensuite être remplies de couleurs, de textures, etc.

- Indesign : dernier né de chez *Adobe*, ce logiciel concerne la mise en page de documents. Il permet ainsi de définir une maquette, de composer et d'organiser le texte et les images. Il est principalement utilisé par les graphistes et les maquettistes, mais il peut aussi permettre à tous les autres créatifs de mettre proprement en page un dossier ou un document.



42

L'objectif : Faire de Géant une enseigne de proximité offrant un confort d'achat entre le magasin traditionnel et le discount. Le Magellan de Casino tente un compromis : jouer à la fois la carte du confort d'achat et celle des bas prix.

La stratégie merchandising :

- La circulation : Magellan bouscule le sens habituel de circulation de la clientèle. Le magasin comporte deux entrées situées aux extrémités du magasin : l'une donne directement sur les produits alimentaires et attire déjà un quart du flux de clientèle, l'autre est l'entrée principale qui ouvre sur les espaces « soins » et « beauté de la femme ».
- L'implantation : Magellan propose un vaste espace soin et beauté, avec des gondoles curvilignes de couleur rose bonbon. Cette disposition illustre la deuxième grande nouveauté du concept : viser résolument les femmes. Celles-ci représentent 75 % de la clientèle du magasin.
- La séduction : Magellan s'efforce donc de créer une atmosphère de convivialité, qu'il s'agisse du bois utilisé pour la charpente du pôle « Traiteur », de la lumière tamisée qui surplombe certains rayons. Les couleurs douces (rose, orange, vert pistache, ocre rouge ou jaune, brun) « forment un code qui attire le regard féminin. D'ailleurs la multiplicité des couleurs est un trait féminin », estime Hubert de Malherbe, président de l'agence de design Lundi Mardi Mercredi qui a supervisé le projet.
- La PLV. Convivialité toujours, des petits panneaux d'information conseillent le client dans ses achats en alcools, chocolats, ou aliments pour bébé.
- L'assortiment : Enfin, Magellan propose une offre très dense mais moins large que celle des hypermarchés traditionnels. Il est vrai que le magasin est plus petit que les grands paquebots qui atteignent parfois 15.000 voire 20.000 m². Ce positionnement suppose des choix, qui rompent avec l'idée fondatrice de l'hypermarché « tout sous un même toit » : le magasin fait l'impasse sur l'ameublement, il a réduit les proportions des articles de sport ou des produits automobiles, secteurs dans lesquels il est difficile de concurrencer les enseignes spécialisées. Quant à l'électrodomestique, elle est carrément évacuée dans une surface adjacente de 1400 m². En revanche, le magasin propose une offre textile de base supérieure de 20 % à la moyenne des hypermarchés de même superficie.

II - Colette : le magasin « branché »

Cette enseigne parisienne, baptisée du prénom de sa propriétaire, s'est forgé une notoriété à travers le monde grâce à son concept élitiste : pièce unique/exclusivité.

Derniers gadgets hi-tech, figurines ou baskets en série limitée (voire « ultra limitée »), parfums et biscuits au packaging relookés par des artistes en vogue… le magasin Colette ressemble à un cabinet de curiosité qui présenterait les objets cultes de la jeunesse « hype ».

Quelques exemples - Leçon 4

43

Ce principe de sélection éclairée a permis à Colette de devenir un endroit incontournable pour les touristes du monde entier.

Le rez-de-chaussée et l'étage du magasin Colette. Le principe de « sélection » est particulièrement visible : quelques articles, extrêmement diversifiés (livres, produits de beauté, accessoires), sont disposés sur des présentoirs ou sur des mannequins. Les petites quantités et la présentation très soignée donnent à la clientèle l'impression d'être privilégiée. © Colette

III - Sergent Major

Cette enseigne spécialisée dans les vêtements et accessoires enfantins a confié en 2004 à l'agence de design global Carré Noir le soin de retravailler son identité commerciale, et l'organisation interne de ses magasins. Le résultat ? un vocabulaire enfantin et accessible, qui s'étend depuis du logo aux présentoirs des magasins, en passant par les packagings et paquets permettant d'envelopper les vêtements.

La circulation est fluide, le mobilier est adapté à la taille des enfants, l'atmosphère est laiteuse et douce, et laisse la priorité visuelle aux vêtements, qui apportent de petites touches de couleur et de gaîté… Tout est ici conçu pour les enfants et pour ceux qui les aime. © Carré Noir 2004

Un exemple de mise en page réalisé sur Indesign, comportant des visuels et différents niveaux de textes (titres, texte courant, légendes, indications diverses).





- Les logiciels de 3D : ils sont nombreux et plus ou moins adaptés à chaque discipline : on trouve ainsi *3D studio* pour le design et les jeux vidéos, *Autocad* pour l'architecture, *Cinéma 4D* pour *l'animation*, etc. Leur principe de base est le même que celui d'*Illustrator*, à savoir un travail sur des formes vectorielles et géométriques, mais qui ne s'opère plus cette fois en deux dimensions mais en trois.

Remarque : tous ces logiciels, étant principalement destinés à un public de professionnels, sont relativement chers à l'achat. Cependant, sachez qu'il existe des tarifs spéciaux pour les étudiants des écoles d'arts appliqués, dont nous pouvons vous faire bénéficier. Si vous êtes intéressés, n'hésitez pas à nous contacter (ou a télécharger un bon de commande à l'adresse suivante : http : //www.adobe.fr/education/purchasing/pdfs/orderform.pdf).

V - Adresses pratiques

Le matériel présenté dans ce guide se trouve relativement facilement dans de bonnes papeteries ou dans les boutiques spécialisées Beaux Arts. Certains produits et outils peuvent également être achetés dans les drogueries ou les grandes surfaces.

Les boutiques spécialisées font souvent partie de chaînes de magasins telles que *Rougier et Plé, Dalbe...* Elles sont installées dans les grandes villes. Mais vous pouvez également les retrouver sur internet.

Voici cinq sites pour vous fournir :

ROUGIER ET PLE / GRAPHIGRO/CREA :
www.crea.tm.fr
Sont notamment proposé sur le site :

- adresses des magasins
- commande de catalogue
- achats en ligne

DALBE :
www.dalbe.fr
Sont notamment proposé sur le site :

- commande de catalogue
- adresses des magasins
- promotions
- achats en ligne

CREASTORE :
www.creastore.com
Sont notamment proposé sur le site :

- achats en ligne
- reportages sur des artistes
- espace annonces





LABELART :
www.label-art.fr
Sont notamment proposé sur le site :
- achats en ligne uniquement peinture, pinceaux, couteaux, encadrement
- librairie
- adresses des magasins

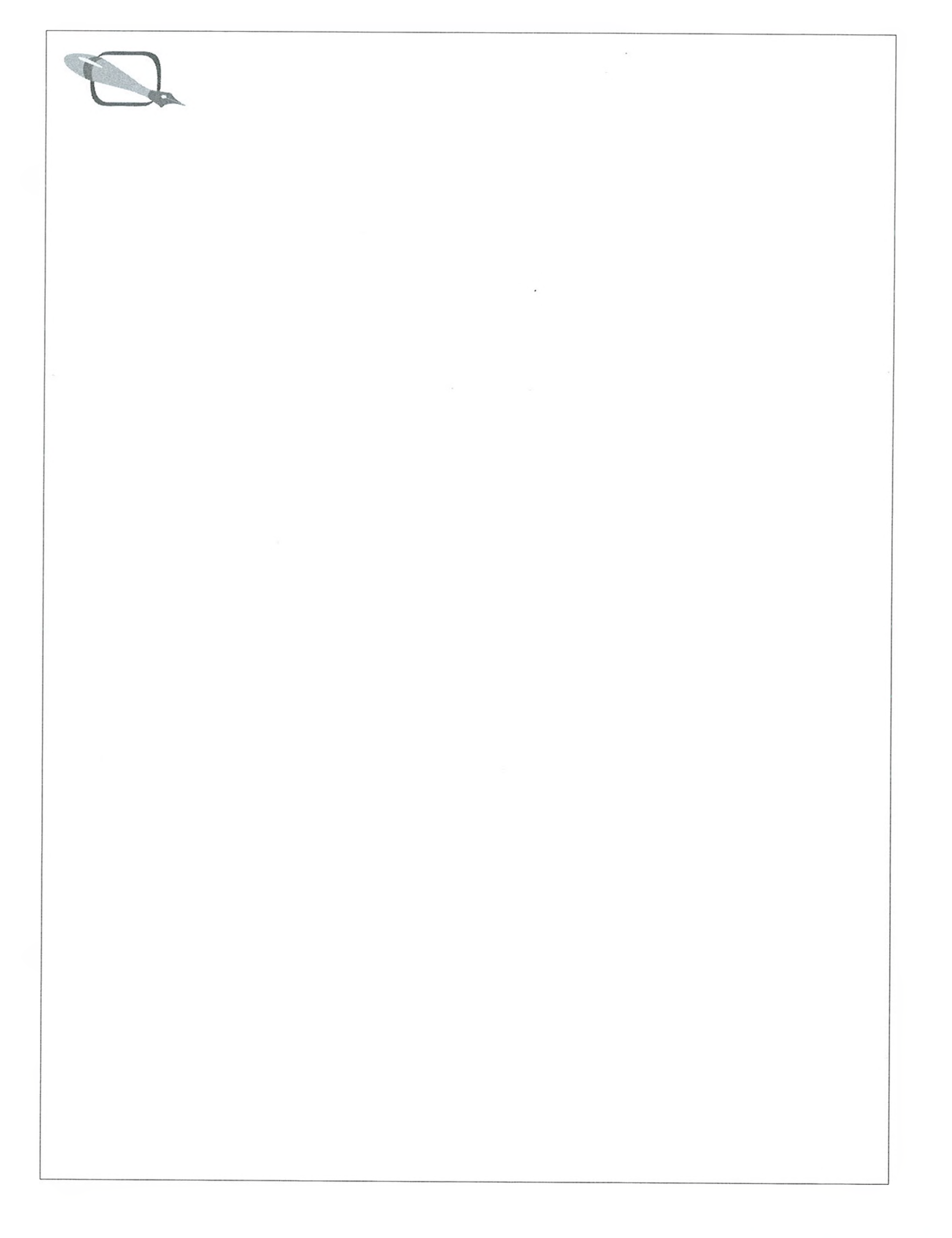
GERSTAECKER :
www.gerstaecker.fr
Sont notamment proposé sur le site :
- commande de catalogue
- achats en ligne principalement peinture, pinceaux, couteaux, encadrement





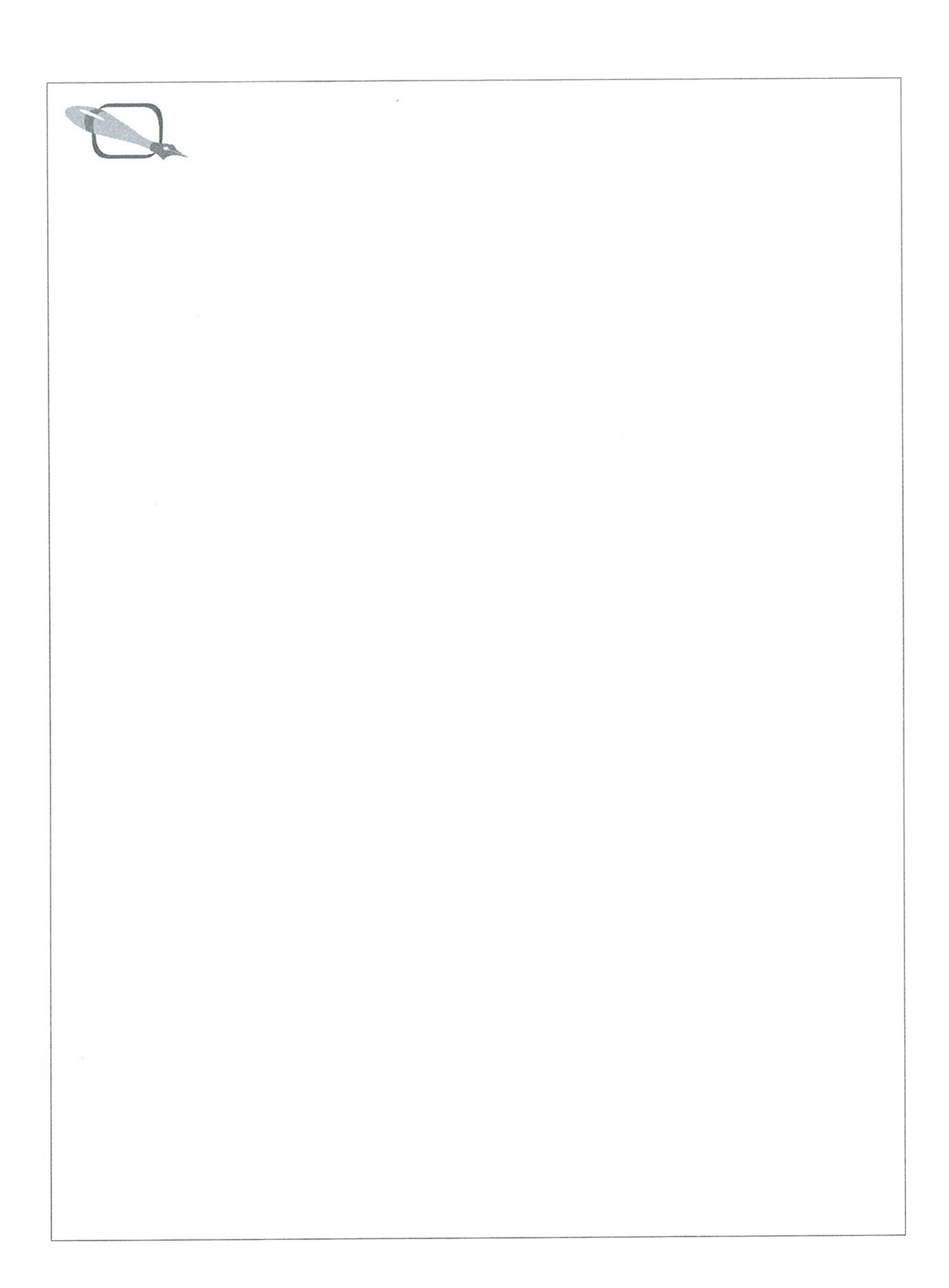














Le dessin : communication graphique



Lignes *et* formations

l'école des métiers créatifs

202LF01C

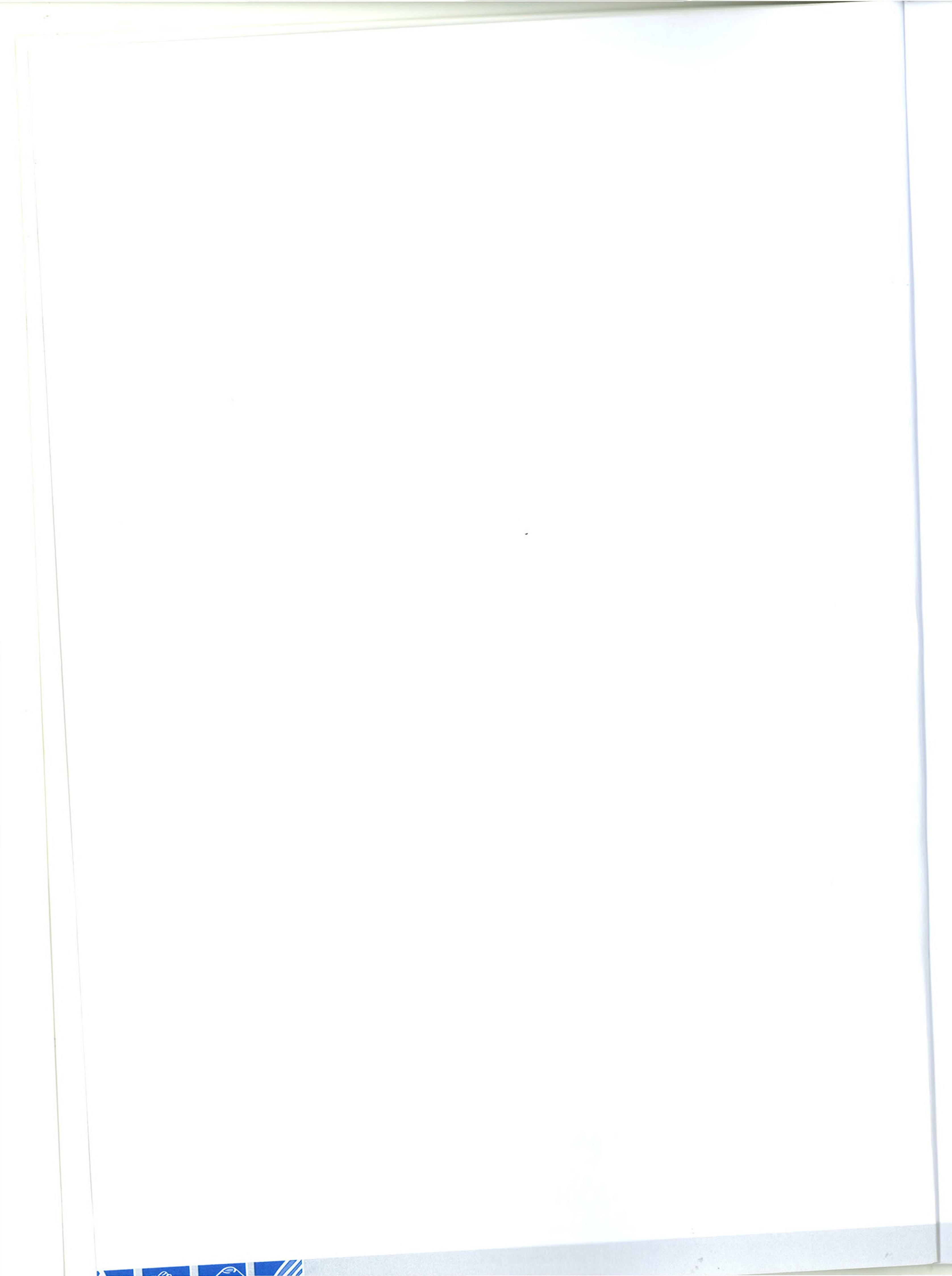





Le dessin : communication graphique

Auteur :
Aurélie Collard-Bovy





Mode d'emploi du cours

Ce cours se présente comme une **succession de leçons,** divisées en différentes parties suivant un plan détaillé (que vous trouverez en début de cours).

Vous suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre (même si rien ne vous empêche de feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble). L'ordre de ces Leçons cependant suit une progression logique, par étapes.

Etudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir, et surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent en fin de fascicules) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettrons de vous auto-évaluer, de vérifier vos acquis, avant celle de vos professeurs... surtout si vous les faîtes honnêtement !

> Cf. «Conseils méthodologiques» dans votre *Guide de travail et d'accueil.*

Comment fonctionne le cours ?

Pour vous faciliter l'apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, de ses parties, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Sorte de résumé suivi des idées et des données majeures, il vous permettra en seconde lecture de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement mieux comprendre, d'assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :

 *Signale les remarques importantes, les points essentiels*

 *Signale les exemples, les modèles, etc.*

 *Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...*

 *Signale un exercice ou un travail autocorrectif... à vous de jouer !*



Sommaire

Introduction

« Un bon dessin vaut mieux qu'un long discours », cette idée reçue résume en quelque sorte le but du dessin de communication.

Les images qui nous entourent ne sont jamais « gratuites ». Elles véhiculent un ou plusieurs messages destinés aux spectateurs que nous sommes. Elles sont toujours le résultat d'une réelle inspiration mais également d'une réflexion dans **le choix de signes particuliers**, ayant pour but de faire passer une pensée, des sentiments, des idées...

Le signe est omniprésent dans notre société. Il **est le code, l'élément graphique transportant des informations.** Nous décryptons la majeure partie du temps certains de ces signes sans nous en rendre compte. Ils font partie intégrante de notre environnement, de notre histoire, de notre culture. L'auteur d'une image utilise ainsi des codes graphiques pour partager ses intentions avec celui qui la regardera.

Dans une langue, pour lire correctement il faut savoir écrire et inversement, pour savoir écrire il faut savoir lire. Il en va de même pour le langage des images : avant de participer à le créer, il faut chercher à le comprendre.

La **compréhension des images** est un acte qui se révèle aussi banal ou naturel qu'indispensable, dans la mesure où nous sommes quotidiennement exposés à lire et à interpréter des dizaines et des centaines d'images (magazines, publicité, télévision, affiches, etc.). Cette lecture se fait dans certains cas presque inconsciemment. Elle repose sur le contexte dans lequel nous évoluons ainsi que sur les enseignements culturels que nous avons déjà reçus, sur les conventions. Cependant, il est possible d'aller plus loin dans cette compréhension, de chercher à décoder ce qu'il y a réellement derrière chaque image : regarder différemment les panneaux publicitaires, les panneaux routiers, les prospectus, les publicités, les œuvres d'art, bref toutes les images qui nous entourent, pour mieux les lire, et être plus à même de les produire.

La communication graphique nécessite un changement dans la perception du spectateur : regarder (action active) et non plus voir (action passive). Ainsi, lorsque vous dessinerez dans un but précis, vos choix graphiques prendront tout leur sens.



Leçon 1 - Le dessin, moyen de communiquer



Dans toutes les images où intervient le dessin, si différentes qu'elles soient, nous retrouvons **les mêmes éléments de base** :

- point ;
- surface ;
- ligne.

Nous trouvons aussi des qualités de valeur (clair/obscur) et de couleurs relativement comparables. Toutefois, du fait que ces éléments de base sont articulés différemment et apparaissent au travers de divers textures (mine, craie, encre, peinture, gravure, imprimé...), les images nous apparaissent différentes.



Ce qui change donc d'un dessin à l'autre, ce ne sont pas les éléments en eux-mêmes, mais plutôt leur **nature** et leur **organisation.**

La communication visuelle nous amène donc à considérer tout d'abord la **structure** du dessin :

- ses lois propres ;
- ses contraintes techniques ;
- ses limites.

Cependant, la prise en compte de ces éléments, le respect de la spécificité du dessin et les souhaits seuls du dessinateur ne suffisent pas à assurer une bonne compréhension de la part de celui qui reçoit le message graphique. L'attitude de ce spectateur, et son éducation, interviennent également dans sa vision et son interprétation.

Pour bien comprendre la relation entre une image et son spectateur, il faut donc d'une part **étudier les codes et structures de l'image** en elle-même, **mais aussi la manière dont celle-ci sera perçue.** Car l'image suscite des associations d'idées, procède par équivalences ; et nous verrons que l'observation de ces phénomènes par celui qui crée peut le conduire à s'en servir.

I - Les termes de la communication

Nous recevons des **messages divers** en provenance de notre environnement, par des **canaux variés** : textes, paroles, images. Le bénéfice que nous en tirerons sera d'abord fonction de nos propres capacités à les percevoir, mais aussi du décodage plus ou moins correct que nous saurons en faire.

Pour cela, **nous devons connaître le code utilisé** ; si vous ne connaissez pas par exemple le morse (ou même une langue étrangère), vous serez incapable de comprendre un message qui vous serait communiqué.



Il sera important de vous souvenir de ce point lorsque vous dessinerez ou que vous élaborerez un projet artistique : chaque langage possède ses codes propres, et il faut donner à la personne qui reçoit le message les éléments nécessaires à sa compréhension (ou au moins vérifier qu'elle les possède déjà).



On remarquera déjà deux termes centraux dans les questions de communication :

- le canal : c'est ce qui va transporter le message (un dessin, un texte, une image en mouvement, une photographie...) ;
- le code : ce sont les éléments constituants le message (les points, les lignes, le langage...).

Par exemple, la notion d'« espace » est suggérée selon des lois variées, des codes et canaux multiples :

- la peinture européenne du XVème siècle recherche l'illusion d'une profondeur à partir de la perspective et des ombres figurées par des valeurs (clair/obscur) ;
- le bas relief antique ou la miniature persane proposent une succession verticale de sujets aux proportions inchangées, en partant du plus proche (en bas) vers le plus lointain...

Notons également que **l'aspect que prend la communication visuelle change selon les cultures, les époques, les techniques, et surtout selon les intentions du dessinateur** et de la destination de sa réalisation (propagande, publicité, illustration, art, etc.).



On appelle « codage » la traduction du contenu d'un message dans un langage particulier.

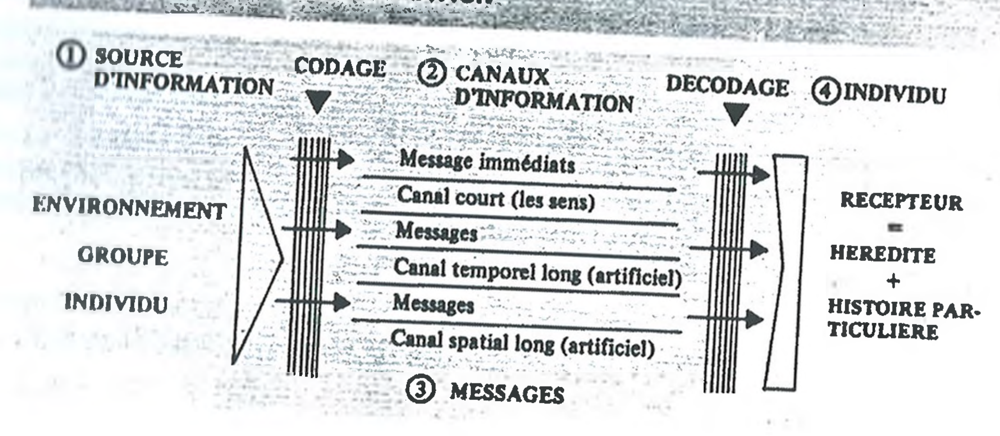
Ainsi les choix du dessinateur seront guidés par :

- Le canal : support physique convoyant le message. Il **est soit naturel** (les sens, et dans notre cas la vue), **soit artificiel** (les liaisons téléphoniques par exemple).

- **Le message : constitué de signes, de codes** rendus compréhensibles par leur regroupement et par les conventions habituelles. Il peut lui-même, suivant son mode de lecture, être de **nature spatiale ou temporelle** (voir tableau ci-dessous). Par exemple, si nous prenons les langages visuels et sonores, nous voyons qu'ils sont différenciés par leur domaine privilégié et leur type d'organisation :

Le langage musical.	**Le langage plastique (arts visuels).**
Son élément de base, le son, est définit par : - sa durée ; - sa hauteur ; - son amplitude.	Ses éléments de base, points, lignes et surfaces, sont définis par : - leurs dimensions ; - leur valeur ; - leur couleur.
Ses lois d'organisation sont : - le contrepoint ; - le rythme ; - l'harmonie.	Leurs lois d'organisation sont : - la composition ; - le rythme ; - le style.
Le langage musical se déploie dans le temps qu'il mesure et « habite ».	Le langage plastique se déploie dans l'espace (horizontal, vertical) parfois en 3 dimensions (profondeur) : réelles pour la sculpture, suggérée dans le cas du dessin.
Il peut toutefois connaître des artifices qui introduisent une notion d'espace supplémentaire (double cœur, polyphonie, stéréo, acoustique etc.).	Des artifices, les rythmes, peuvent introduire la notion de temps à l'intérieur de l'image (effets plastiques pour simuler une image en mouvement, présence d'éléments historiques…)
On l'entend seulement, il est donc tributaire des performances de l'appareil auditif.	Le langage plastique est donc tributaire de notre vue, et de la compréhension qui en découle.





Tout message est déterminé par les limites physiques du récepteur. Dans notre cas, celui de la communication graphique, ce sera avant tout par les propriétés discriminatrices de l'œil (ce que nous voyons au premier regard), mais aussi par les cadres conceptuels et notre manière de voir et comprendre, c'est-à-dire les éléments inscrits dans notre mémoire notamment grâce à notre éducation, à notre culture.

Le message visuel prendra comme base **toutes les formes élémentaires** (points, lignes, etc.), du moment qu'elles **répondent aux exigences suivantes dictées par l'oeil :**

- la **position** et la **dimension** dans les limites du champ de vision ;
- l'**intensité lumineuse**, c'est-à-dire le degré de luminosité ou d'éclairement ;
- les **couleurs** (nuance, qualité, etc.) ;
- le **temps d'apparition** suffisant pour capter l'attention.



Il est important d'insister sur le fait qu'il n'y a pas qu'une traduction graphique possible pour une intention donnée. Il en existe de multiples, selon les traditions culturelles et les techniques adoptées.

C'est en tenant compte de ces différentes « clés de compréhension », que nous venons de distinguer, que le message graphique, dans notre cas le dessin, peut apporter une quantité variable d'informations d'ordres divers.

La notion d'**information** :

- l'information est ce qui, s'ajoutant à notre connaissance, est susceptible de modifier notre comportement, nos conceptions antérieures ;
- le dessin de communication est donc ce qui va apporter une information aux spectateurs ;
- plus cette information est nouvelle, plus elle a de valeur car elle entraîne chez le spectateur une plus grande réactivité. **La valeur de l'information tient donc dans sa nouveauté.** En effet, ce qui est déjà connu agit moins sur nous puisque déjà assimilé, « digéré ».

Cela nous conduit à conclure que **le taux d'information d'un message quelconque est fonction de la surprise qu'il produit** et de l'originalité de ses termes.

Cependant, il faut garder à l'esprit au moment de la création qu'une chose déjà connue est saisie plus facilement, a fortiori si elle est rabâchée.



Un message est d'autant plus intelligible que les groupements d'éléments y sont plus prévisibles et les liaisons plus évidentes.

Cela amène parfois les émetteurs de message (artistiques ou autres), à renforcer la prévisibilité par l'accumulation de répétitions, ou le retour d'une même forme et surtout des liaisons entre éléments : c'est user de **redondances** (voir plus bas).

Toutefois, même si elle peut se baser en partie sur la répétition, la création ne doit pas manquer d'originalité. Autant les éléments connus facilitent la lecture du message que le dessin veut transmettre, autant ils n'agissent plus sur nous de la même manière. En effet, l'habitude de voir quelque chose en fait un acquis, de ce fait nous n'y faisons plus forcément attention.








En résumé de cette première partie, on peut dire qu'une communication réussie passe par différents points indispensables pour celui qui conçoit le message à transmettre :

- des repères graphiques (signes, alphabets, ...) connus des spectateurs qui verront le dessin : les codes ;
- un mode de transport du dessin adapté : le canal ;
- un respect des capacités de vision du regard : couleurs, luminosité, champ de vision...

Ces trois points aboutiront à un message concret, une information que le spectateur comprendra. A cela il faut ajouter un peu de nouveauté et d'originalité pour que celui qui regarde le dessin, en plus de le comprendre, réagisse et retienne l'information.

II - Les signes graphiques

En dessin, nous trouvons généralement les éléments suivants :

- des **axes de symétrie ;**
- des **répétitions de lignes et de formes ;**
- des **courbes** et des **contrecourbes** qui relèvent de la construction géométrique du dessin.

Tous ces éléments concourent à **rendre la lecture plus évidente** et plus aisée. Ces redondances sont structurelles.

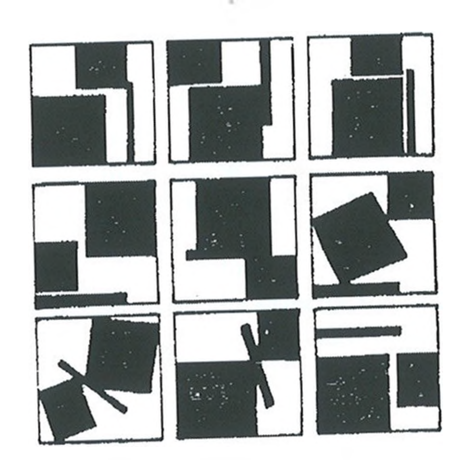
En dessin plus figuratif, d'autres types de redondances existent pour s'assurer de la bonne compréhension du sens de la représentation : ici c'est une lumière bien placée, là ce sont des détails dont on entend dire qu'ils « font vrai », c'est-à-dire qu'ils renforcent l'illusion.

Ainsi la construction et ses schémas sont indispensables pour animer, organiser le graphisme qui se veut informatif pour le spectateur.

Le plus généralement, la géométrie trouve sa place dans ces schémas en servant d'armature, en tenant le rôle de distributeur de l'espace afin d'agencer l'information.

Toutefois, l'ordre géométrique, s'il est propre à esthétiser en codifiant les formes, en leur donnant un moule indispensable dans un premier temps, est insuffisant et ne présente d'intérêt informatif que dans les ruptures que l'on y opère, la recherche de l'originalité.





9 types de contrastes
Enseignement de Schmitt
(BAUHAUS

Comparable à l'ordre logique du développement musical, **l'ordre géométrique forme un cadre indispensable, mais destiné à être dépassé** ou subverti pour atteindre le choc souhaité.

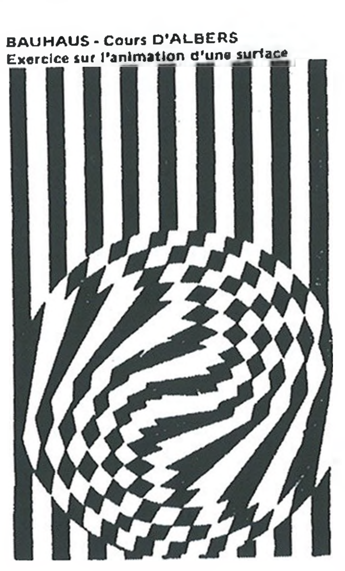
La complexité d'un ensemble d'éléments organisés comme celui que peut constituer un de nos message graphique (un dessin), ne dépend pas du nombre de ses éléments ou de leur concentration, mais de l'originalité de leurs relations, de leur mise en rapport.



Un **organisme complexe** se caractérise par l'imprévisibilité, l'originalité des liaisons entre éléments qui forment alors une chaîne de rapprochements imprévus et éclairants.

La complexité (tout en restant dans les limites d'une compréhension rapide et facile) conduit à découvrir l'essentiel, à faire la synthèse des informations tant esthétiques (l'aspect visuel global) que sémantiques (le sens que l'on souhaite faire comprendre), apportées par le graphisme. **Le plus haut degré de complexité d'un message est réalisé dans l'oeuvre d'art et la poésie**, dont l'objet même est la **recherche de relations nouvelles entre des éléments connus** qui soient propres à susciter un choc, une découverte...

BAUHAUS - Cours D'ALBERS
Exercice sur l'animation d'une surface








Du répertoire visuel (très étendu), il faut bien se résigner, pour créer un langage communicable, à ne tirer qu'une gamme d'éléments assez réduite pour être reconnaissable, et que l'on juge propre à servir notre dessin.

Parmi celles qui ne représentent pas d'impossibilité d'utilisation, certaines formes rencontreront notre faveur, à d'autres nous ne saurons nous habituer : cela tient de notre vécu, de notre démarche personnelle, mais aussi de la tradition culturelle à laquelle nous appartenons.

III - Décoder les messages

Que voyons- nous ? Pourquoi le voyons-nous ainsi ?

La perception implique un acte de catégorisation. En effet, nous rattachons toujours ce que nous voyons à une classe ou une catégorie d'objets ou d'événements connus.

Sur la base de certains attributs, d'indices (les codes), nous identifions ce qui nous entoure. Par exemple : « Cette chose est ronde, sa surface n'est pas lisse, de couleur orange, de telle et telle dimension : c'est donc une orange ».

Plus généralement, tout ce qui est perçu passe par une **grille comparative** (« plus grand que », « plus petit que », « plus clair que », « plus foncé que », etc.). Dès lors, cette hiérarchisation situe ce que nous regardons dans une classe d'objets reconnus auxquels nous l'identifions et nous la groupons (à tort ou à raison).

Cependant, loin de toute vérité scientifique absolue, **il existe différents éléments plus subjectifs qui influent sur la perception** d'une image : la motivation, l'attitude mentale et l'expérience antérieure peuvent en effet affecter la reconnaissance normale des éléments du monde visuel.

La lecture d'une image est donc liée à plusieurs autres aspects :

- **nos motivations** : il arrive en effet que nous interprétions abusivement des données visuelles ambiguës en fonction de ce que nous désirons voir (ou l'inverse), c'est le miracle « in oculo ».

- **notre attitude** : elle est importante dans la façon dont nous appréhendons un objet dans un environnement banal, ou au contraire, dans un lieu consacré (musée par exemple), ou dans une situation exceptionnelle.

- **la situation de la chose perçue** : elle conditionne également pour une bonne part son interprétation : si je vois une tache noire et blanche de petite dimension dans un pré au bord de la route, j'en conclurais qu'il s'agit d'une pie et j'aurais l'illusion de la voir complètement, de reconnaître son bec, son allure, etc. J'aurais ainsi répondu à une loi de probabilité; même si il y a peu de chance que je me sois beaucoup trompé, je ne peux pas être certain de l'avoir bien identifiée.



- **notre expérience antérieure et notre éducation**, qui ont délimité notre champ de références visuelles et nos grilles interprétatives déterminent également, pour une part importante, nos identifications. Si nous reprenons notre exemple de tout à l'heure, il est peu probable que nous ayons pensé à un animal vivant sur d'autres continents, non seulement parce que cela serait improbable, mais surtout parce que cela n'entre pas dans nos références habituelles.

Nous pouvons donc résumer la lecture d'une image de la façon suivante :

Domaine extérieur au récepteur	Domaine intermédiaire	Domaine propre au récepteur		
		Etendue du répertoire des formes connues Grilles comparatives (expériences précédentes)	Attitude mentale (générale ou constante)	Motivation (passagère)
Données visuelles objectives. (grandeur, brillance, forme, teinte) Données culturelles, sociologiques	Situation de l'objet perçu			

Les conditions de l'identification / interprétation

Prenons pour illustrer l'ambivalence de la lecture des images l'exemple des tests psychologiques, comme par exemple ceux d'Hermann **Rorschach.** Il est le créateur du célèbre test des tâches d'encre destiné à connaître **la personnalité** (image ci-dessous).



Une tache, noire ou colorée, ne représente rien en soi.
Si on demande à un individu ce qu'il « voit » dans cette tache, il ne peut répondre qu'en puisant dans son imagination. C'est ainsi que cette réponse, provenant de son imaginaire, traduit ses idées, ses sentiments, ses opinions. Elle donne une indication sur ce qu'il sait, ce qu'il sent, et sur ce qu'il a vécu autrefois.



La structure et les termes (signes, formes...) d'un dessin sont les bases d'un message graphique. Pour faire passer ce message, il faut tenir compte à la fois de la nature du code choisi pour ce dessin, mais aussi des conditions de la **relation entre dessin, environnement et spectateur.**

Le fait d'identifier les codes et relations permet d'**agir plus directement sur la perception du spectateur.** Et cela est particulièrement utile dans milieu publicitaire, où les exemples de communication graphiques par le dessin se retrouvent fréquemment. Lorsque l'on place, dans une affiche destinée à faire vendre de l'eau minérale, un paysage de montagne, une cascade, etc., il est bien évident l'objectif est de provoquer une association d'idées : nature sauvage, fraîcheur, bien-être...



Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « QUESTIONS AU PROFESSEUR » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Leçon 2 - Exemples particuliers de communication graphique

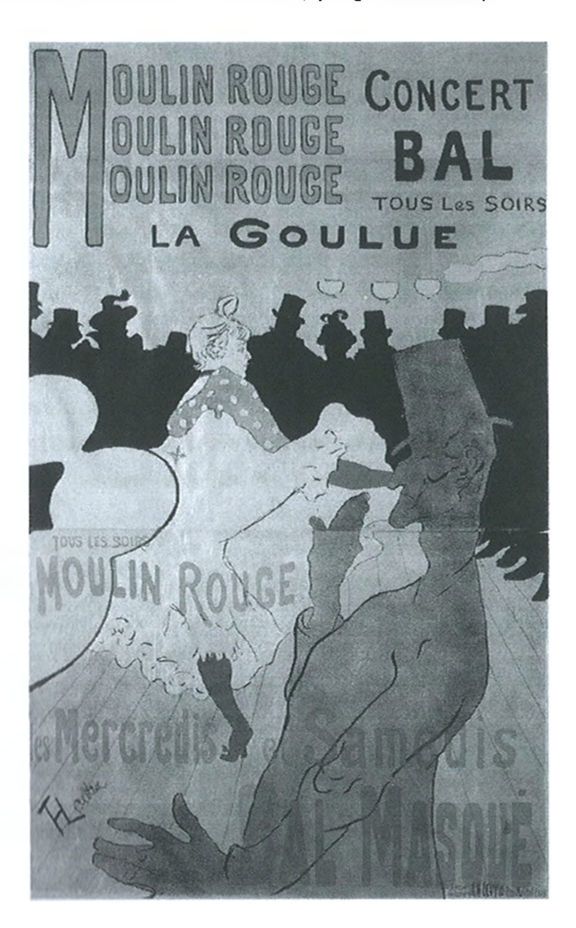


Après avoir étudié le fonctionnement de la communication au travers des images et du dessin, intéressons-nous maintenant à quelques cas concrets où le dessin cherche à transmettre des messages et des informations. Notre liste n'est évidemment pas exhaustive, l'essentiel n'étant pas de tout connaître, mais plutôt de comprendre, au travers de ces quelques réalisations particulières, l'étendue des possibilités que représente le dessin comme mode de communication graphique.

I - La publicité

La publicité se base sur des images simples, qui doivent être comprises immédiatement. **Il faut que le message soit franc et de lecture facile** : agir vite et bien, et ce, malgré la pluralité des personnalités constituant la société.

Depuis ses origines, la publicité entretient des relations de proximité avec le dessin et avec l'art. Nous pouvons prendre comme exemple Henri de Toulouse Lautrec, qui non seulement réalise et expose des tableaux, mais aussi accomplit un certains nombres d'affiches de publicité pour des spectacles, des salles de concerts, des bars. (cf affiche de Toulouse Lautrec, page suivante).



Commandée par les directeurs du Moulin Rouge, cette affiche de Toulouse Lautrec (« Moulin rouge, La Goulue ») présente le spectacle de la Goulue. L'artiste se plie aux nécessités techniques en n'employant que quatre couleurs.



Autre exemple connu, Raymond Savignac réalise, dans les années 50 un grand nombre d'affiches utilisant le dessin, pour *Bic, la SNCF, Monsavon* (c'est d'ailleurs la désormais célèbre campagne pour le savon « Monsavon au lait » qui marque le début de sa reconnaissance), etc.

Vous pouvez également consulter le travail de René Gruau qui, à la même époque, réalise toute une série d'affiches pour les enseignes les plus prestigieuses (*Dior, Rouge Baiser, etc.*), en utilisant presque uniquement le dessin. Vous verrez alors à quel point la pureté des lignes évoque si bien l'univers féminin pour lequel l'artiste a de nombreuses fois travaillé.

Enfin plus proche de nous, nous pouvons prendre l'exemple des affiches pour les concerts. Bien qu'aujourd'hui on les trouve plus facilement sous la forme de photographies, elles sont apparues tout d'abord grâce au dessin. Les dessinateurs devaient alors créer une affiche symbolisant le style musical du groupe ou de l'artiste.

II - Les logotypes

Les logotypes sont les **signatures graphiques** des marques, les « symboles formés d'un ensemble de signes graphiques constituant pour une marque, un produit, une firme » (Petit Robert). La composition de logotype associe généralement un nom (ou des initiales), un graphisme spécifique, un système de couleurs, et, parfois, un symbole.

La racine étymologique du mot « logotype » est le nom grec « logos », qui signifie parole, discours. C'est donc **autour du logo que s'organise le discours de l'entreprise**. Il symbolise son identité, sa personnalité. Il est porteur de ses valeurs auprès de ses publics externes (clients, fournisseurs notamment) et de son personnel.

Leur but étant d'être immédiatement reconnaissables, les logotypes sont souvent très simples, et constitués d'une **combinaison particulière texte / dessin** ou image. Ils doivent également être dessinés de manière unique et spécifique. En effet, l'ambiguïté n'est pas permise à ce niveau, et l'on ne doit pas confondre telle marque avec telle autre.

Il existe cependant, comme nous allons le voir plus tard en analysant quelques exemples, des codes de formes et de couleurs particuliers qui permettent, en un coup d'œil, de véhiculer différentes idées ou thèmes qui sont chers à la marque.

Puisqu'il doit être immédiatement perceptible, on peut juger d'un logo à partir de trois critères principaux :

- **perception** : il faut qu'il se distingue des autres références visuelles ;
- **compréhension** : il faut que sa signification soit claire ;
- **mémorisation** : il faut qu'un observateur extérieur s'en souvienne ;






Un peu d'histoire.

On peut faire remonter l'histoire du logotype au Moyen Age, période à laquelle apparaissent en Europe les premières enseignes pour le commerce.

Notons que dès l'Antiquité, on utilisait également les poinçons (morceau de métal où un relief est gravé, et sert à marquer de la cire chaude).

Les dessins réalisés grâce à ce système servaient de signature pour les artisans, les commerçants, les populations riches... Le dessin permet alors de faire comprendre telle ou telle activité à une population qui, majoritairement, ne sait par lire.

Qualités d'un logotype.

La logique d'un logotype est triple. Il doit :

- présenter l'activité de l'entreprise,
- correspondre à l'image qu'elle veut donner,
- s'inscrire dans sa politique de communication.

Chaque logotype doit mettre en avant plusieurs éléments :

- **un nom**, qui peut être utilisé entièrement (*Orange, Air France, Libération*), ou se réduire à des initiales (*IBM, NRJ*) ;
- **un symbole graphique** qui permet de préciser les activités, les produits de l'entreprise, et de provoquer immédiatement la reconnaissance par le public. Ce symbole peut être abstrait (le losange de Renault) ou figuratif (le lion de **Peugeot**, la pomme d'*Apple*) ;
- **un système de couleurs**, qui doit correspondre à l'image que la marque veut véhiculer d'elle même (le « K » rouge et jaune de Kodak, le bleu de *Gauloises*, l'association du rouge et du blanc de *Coca-Cola*) ;
- **un code graphique** : chaque logo a sa manière d'utiliser la typographie et l'espace. De plus, le code graphique est bien souvent le **reflet de l'époque de création du logo.**

Un logo n'est ni un élément isolé, ni une fin en soi. Il est la base du programme d'identification visuelle.

Une fois accepté, il sera décliné sur les différents supports de l'entreprise : internes (uniformes, accessoires, signalétique) et externes (papier à lettres, cartes professionnelles, packaging des produits, campagne publicitaire).

L'ensemble est conçu afin que le public identifie l'entreprise et ses activités, dans toute situation. L'uniforme des hôtesses d'*Air France*, la voiture *Darty* avec son fameux cercle rouge... permettent ainsi de reconnaître immédiatement les sociétés en question.



Quelques exemples.



Le logotype de la marque d'essence BP (British Petroleum), renouvelé il y a peu, est assez significatif de ce que nous venons de dire plus tôt. La forme épurée et géométrique est totalement contemporaine. Le graphisme mise sur un jeu intelligent qui mélange, par son dessin et ses couleurs, les idées de combustion ou de flamme, en même temps que l'idée de nature (la couleur verte donne l'impression d'une activité propre, écologique).



Voici encore un logotype qui a changé dernièrement. La marque *Gaz de France* s'est ainsi débarrassée de son ancien logo, très strict, pour une image plus douce, plus fluide, qui évoque à la fois le gaz (par la flamme) et une sorte de personnage. La encore, les couleurs jouent un rôle important.



Le petit écureuil stylisé évoque l'esprit d'économie qui caractérise ce petit animal capable de faire des réserves de nourriture pour passer l'hiver.



Un logo qui ne semble pas bouger dans le temps (bien qu'il soit régulièrement légèrement retravaillé). L'image de la marque est tellement ancrée dans notre culture contemporaine qu'il n'est pas nécessaire que le logo s'actualise pour rester dans notre esprit au fil des années. Nous remarquerons que le travail de nouveauté s'opère surtout sur les illustrations qui accompagnent ce logo (dans les campagnes publicitaires, ou sur les bouteilles, au moment de Noël par exemple).



Ce logotype figure parmi les plus connus. Il est tellement reconnaissable que, depuis quelques années, le nom de la marque, donc le mot « Nike », n'est même plus mentionné auprès du logo. Cette « virgule dynamique » symbolise le mouvement, l'élan donc le sport.

Pour finir, nous pourrions mentionner les logos des partis politiques. Nous avons tous en tête la faucille et le marteau, symbole du communisme et de l'ex-URSS, qui représentent respectivement l'union de la paysannerie et du monde ouvrier, tous deux unis contre la bourgeoisie capitaliste. Ce logo était repris sur les affiches, les murs, les statues monumentales comme il en existait dans toutes les grandes villes soviétiques avant l'effondrement du communisme en 1991.

Nous pourrions également citer comme exemple des cousins des logotypes, les **pictogrammes**, ces formes graphiques que l'on retrouve partout, qui sont tantôt figuratives (personnages indiquant les toilettes dans des lieux publics par exemple), tantôt abstraites (panneaux de signalisation routière), et qui sont destinées à nous fournir des informations diverses, rapidement et clairement.



Comme pour les logotypes, **le dessin** est ici utilisé comme **mode de communication particulier, immédiatement compréhensible** : il est en effet plus rapide de comprendre un signe graphique qu'un mot ; de plus, les signes dépassent souvent la barrière des langues (des étrangers qui viennent en France comprennent par exemple la plupart des panneaux routiers). Bien souvent, les pictogrammes jouent sur les formes (le dessin), mais aussi sur les couleurs (le rouge pour le panneau « stop » par exemple, qui est une des couleurs qui est perçue les plus rapidement).

III - Les affiches de propagande et d'information

L'affiche est un moyen de connaissance, de renseignement et de partage avec une collectivité. Dès l'Antiquité, en Grèce, on utilisait des panneaux en bois mobiles appelés « axones » pour s'adresser à la population.

La première affiche, reconnue comme telle, est celle réalisée par William Caxton au XVè siècle, pour les eaux de Salsbury. Elle va être l'affiche de référence pendant de nombreuses années dans les milieux de la création et de l'imprimerie.

Ce mode d'expression et de communication se met progressivement en place, au rythme des possibilités techniques des époques et des coûts de production. Ainsi au début XIXè siècle, les affiches sont le plus souvent de simples typographies de petit format. Leurs dimensions augmentent ensuite progressivement pour atteindre la taille que nous leur connaissons aujourd'hui.

Les affiches vont peu à peu **évoluer tout en suivant les avancées de l'imprimerie** (couleur, production en plus grosses quantités...), en vue d'être placardées. Prenant de plus en plus d'importance, ce mode de communication s'impose sur les murs de nos villes. Son usage intempestif, dès la fin du XIXè siècle, encourage d'ailleurs le gouvernement français a crée une loi qui en limite l'usage et les lieux où on peut les apposer.

Les affiches vont donc suivre les époques devenant **des preuves historiques**, des témoins de la vie de la société à une époque donnée, très recherchées de nos jours par les collectionneurs.

Ainsi dès l'approche de la première guerre mondiale, les affiches servent à dissimuler la pauvreté, les conflits sociaux et la présence de l'armée allemande. Elles sont utilisées pour leur **rôle persuasif**, cherchant alors à éviter aux français de paniquer face à une crise économique ou à l'approche de l'ennemi.

Par la suite, la guerre devenant inévitable, on change de discours. Il faut mobiliser le pays. Les dessins et les slogans doivent aller dans ce sens. De ce fait, arrive deux types d'affiches :

- Une série vise à soutenir l'effort de guerre par l'emprunt. Abel Faivre est l'auteur de ce type d'affiches de propagande. En plus d'un dessin accrocheur, il joint le slogan « On les aura ! », qui sera repris en 1939.
- La seconde série veut inciter les civils à s'engager dans l'armée. La persuasion passe par une sorte de chantage affectif. Le dessin reprend un personnage proche du plus grand nombre et un slogan dynamique et vainqueur.

Avec l'impression en masse, en couleurs et à moindre coût, ces nouveaux **outils de propagande**, qui arrivent au moment de la première guerre mondiale, ont été exploités pour toutes les guerres, ou encore






pour soutenir des idéologies (nazisme, bolchevisme…) ou encore le colonialisme. Le tout étant de servir au mieux sont pays.

Un des exemples du dessin au service de la propagande est cette affiche de James Montgomery Flagg dans laquelle on voit l'Oncle Sam tendre le doigt vers un passant pour le convaincre de s'engager dans l'armée. À ce dessin est ajouté le slogan « I want you for the U.S. army ».



Nous pourrions aussi, de la même manière, nous intéresser aux affiches distribuées en URSS à la même époque.

Ce qu'il faut retenir de ce type d'affiches, apparu avec les guerres, est qu'il n'a pas forcément provoqué une grande évolution dans le milieu du graphisme. Il s'est par contre appuyé sur des slogans simples et accrocheurs, un vocabulaire stylistique élémentaire et limité, et il s'est avéré très efficace dans le monde de la communication. En effet, il entraîne chez le spectateur des réponses - réflexes tout en s'appuyant sur les valeurs de la collectivité.



IV - Les tags, les graffitis

Ce type d'expression fait aujourd'hui totalement **partie de notre environnement**. Souvent considérés comme des éléments de dégradation du paysage urbain et véhiculant la violence, certains tags sont néanmoins de réels témoignages graphiques d'une parole.

Le terme « tag » est un nom anglais qui signifie « insigne » ou « étiquette ». Il s'agit d'inscriptions non autorisées, s'inscrivant dans le milieu urbain, sur les murs, le mobilier, les panneaux d'affichage, les palissades, etc.

Les premiers tags modernes sont **apparus à New York**. Le « New York Times » a fait un article sur ce phénomène en 1971, pour notamment présenter un jeune homme qui taguait sur les monuments et les métros le signe « TAKI 183 ». Il s'agit de la signature de son pseudonyme, inspiré des bandes dessinées, suivie du numéro de sa rue. Cette inscription dans le milieu urbain va entraîner la naissance d'un véritable mouvement.

Nous voyons bien, à travers cet exemple, que le tag, plus qu'une simple signature, est un véritable moyen d'appropriation de la ville, un acte par lequel le **dessin devient un élément qui marque un environnement.**

Les tags vont arriver dans toutes les villes du monde. En France, on parlera des tags dans *Libération* pour la première fois sous le titre *American Graffiti*. Dans cet article on présente le tag comme des « sigles d'appartenance à une clique ». Des groupes de jeunes se forment, ils prennent des noms et déposent leurs signatures dans tout le paysage urbain.

Le tag n'en reste cependant pas à ce stade de signatures de bandes. Il va intéresser de nombreux artistes. **Jean-Michel Basquiat** est d'ailleurs considéré par les tagueurs comme leur référence fondatrice.

Le tag est donc réellement un **moyen de communication graphique.**

Hormis l'aspect de signature qu'on lui donne, il s'agit également de traces laissées dans le milieu urbain comme des témoignages socioculturels, intégrés dans le patrimoine. Il est à ce point inscrit dans notre culture qu'on va jusqu'à lui chercher des origines dans les Grottes de Lascaux ou encore à Pompéi. On décide même de l'exposer pour lui faire acquérir une légitimité (exposition « Graffiti et société » au centre Georges Pompidou, à Paris, en 1981).

Par conséquent, il est à la fois :

- un art populaire, s'inscrivant dans les lieux publics ;
- une mémoire, la signature ;
- une contestation, porteur de messages ;

Cependant quand on évoque les tags, on ne peut s'empêcher d'y associer le terme de dégradation. Effectivement, on ne peut pas véritablement parler de qualité graphique pour chaque graffiti. De plus, il est souvent gênant de voir des monuments historiques et culturels recouverts de ce type de messages.



Il est alors question pour les autorités d'envisager la meilleure façon d'encadrer ce type d'expression, sans pour autant la museler. Et à ce niveau, toutes les villes ne luttent pas de la même manière : si Paris par exemple cherche à effacer les tags au fur et à mesure de leur élaboration, d'autres villes, comme Montréal, les ont totalement accepté et intégré au milieu urbain.

En outre, certains publicitaires se sont servis de ce système de communication graphique. La campagne printemps été 2004 des supermarchés Leclerc s'en est largement inspirée. Ses affiches sont comme « taguées » : slogans barrés, dessins ajoutés... On peut alors se demander quel est le message que l'on a voulu faire passer : éviter aux affiches de se faire taguer dans le métro ou toucher réellement un public jeune grâce à ce graphisme provocateur et accrocheur ?

V - Les illustrations presse et de la BD

Alors que les photographies sont une figuration de la réalité, les dessins gardent un **pouvoir d'évocation et de suggestion**, contiennent beaucoup d'imaginaire, permettent **résumer un concept.**

Les illustrations presse accompagnent les articles concernant l'actualité (politique, société, culture...), où interviennent tels des rendez vous quotidiens, hebdomadaires....

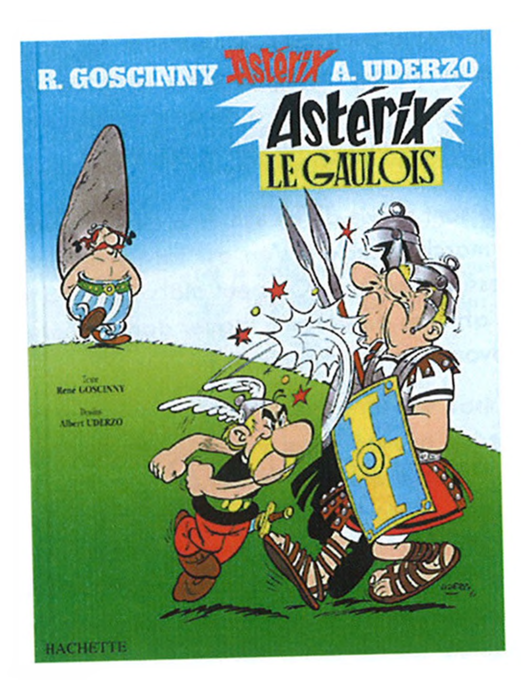
Ces dessins, souvent quelques coups de crayons (dessin intuitif, spontané), sont soit une note décontractée dans la rigueur et quelques fois la neutralité d'un article journalistique, soit un appui supplémentaire du propos défendu dans l'article, ou enfin une petite bande dessinée que l'on a l'habitude de retrouver

Enfin, on les retrouve lors des procès où les caméras sont interdites : on réalise rapidement un dessin aidant le public à se situer au mieux, plus concrètement face à l'affaire qui se déroule.

Quelle que soit sa fonction, le dessin de presse est un décrochage de la réalité, une **autre vision de l'actualité souvent plus humoristique**. Son auteur ne relate pas seulement l'évènement, c'est son billet d'humeur : il connote le fait, le condamne, pousse « un coup de gueule graphique ». Il donne son avis en utilisant un autre moyen que les mots. Nous pensons notamment au travail de Plantu, qui illustre, depuis des années, les couvertures du journal *le Monde*.

De même, nous pourrions citer les personnages de Charles Schultz, le père de Snoopy, qui apparaissent dans les années 50 dans plusieurs quotidiens américains. Pendant près de quarante an, ils vont remplir quotidiennement les pages de plusieurs magazines. Ce dernier exemple nous permet d'évoquer un autre mode de communication graphique où le dessin a une importance primordiale, la **Bande Dessinée.**





Huderzo et Gossiny, Couverture de «Astérix le gaulois», éditions Hachette.

Plus près de nous dans le temps, nous pouvons citer le travail magnifique d'Enki Bilal, qui a su créer grâce à sa maîtrise parfaite du dessin et à son travail sur la couleur tout un environnement de science fiction froid et mystérieux.



Enki Bilal, couverture de l'album « 32 décembre », paru aux Humanoides associés



En bande dessinée, le créateur crée son propre univers, raconte des histoires selon des modes de représentation qu'il choisit (plus ou moins réaliste, plus ou moins caricaturé).

Les exemples sont nombreux de succès planétaires qu'on connu certains auteurs de bande dessinée : Charles Schultz que nous citons ci-dessus, Hergé avec Tintin, ou encore Huderzo et Gossiny avec Astérix et Obélix.

Dans ce type de travail, il n'existe donc pas un style mais plutôt un éventail de types de dessins possibles, évoquant chacun un univers, une ambiance.

Tout comme pour le cinéma, où les images filmées peuvent tout dire sans avoir recours aux paroles, les dessins du type bande dessinée ou illustration peuvent raconter sans avoir besoin de texte.

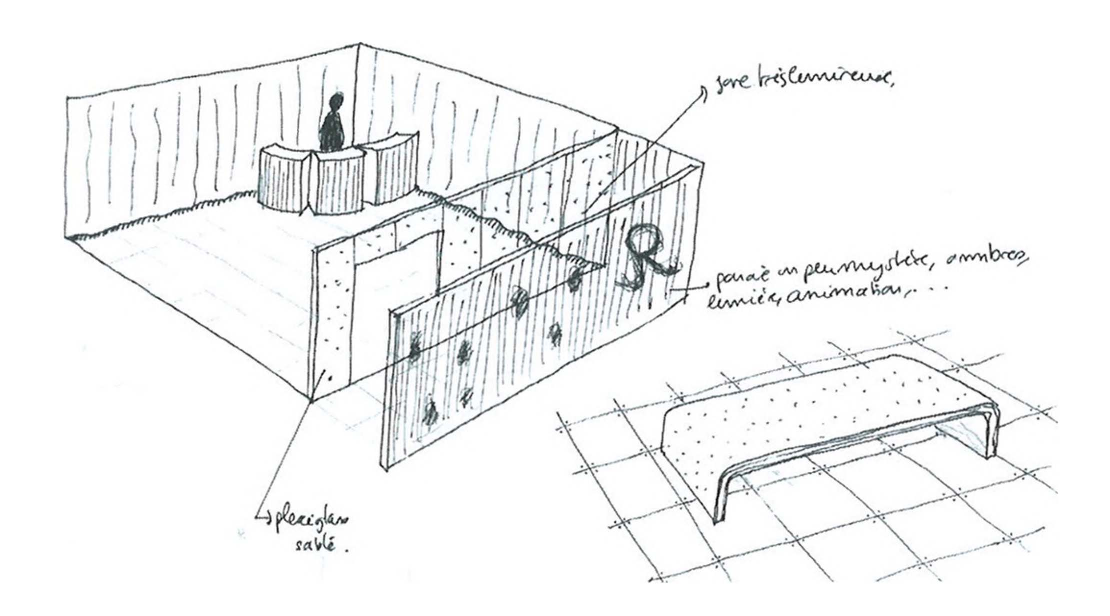
VI - Dessins d'architectes, de designers, de graphistes...

Le dessin peut également être, non plus la finalité, mais un maillon d'un projet plus large. C'est notamment le cas dans les projets d'architectes, de décorateurs, de designers, de graphistes, qui se servent du dessin comme d'un **moyen de présentation de leurs créations à venir.**
La lecture de documents techniques requiert une certaine habitude, et il est plus parlant pour faire comprendre son projet d'en faire une petite perspective ou un petit schéma. Les ombres, la mise en couleur, permettent tout de suite au spectateur d'avoir **une vision plus précise de l'espace ou de l'objet qui est en train d'être créé.** Le dessin permet également au créateur de fixer sur le papier une idée, de la matérialiser, de lui donner vie.

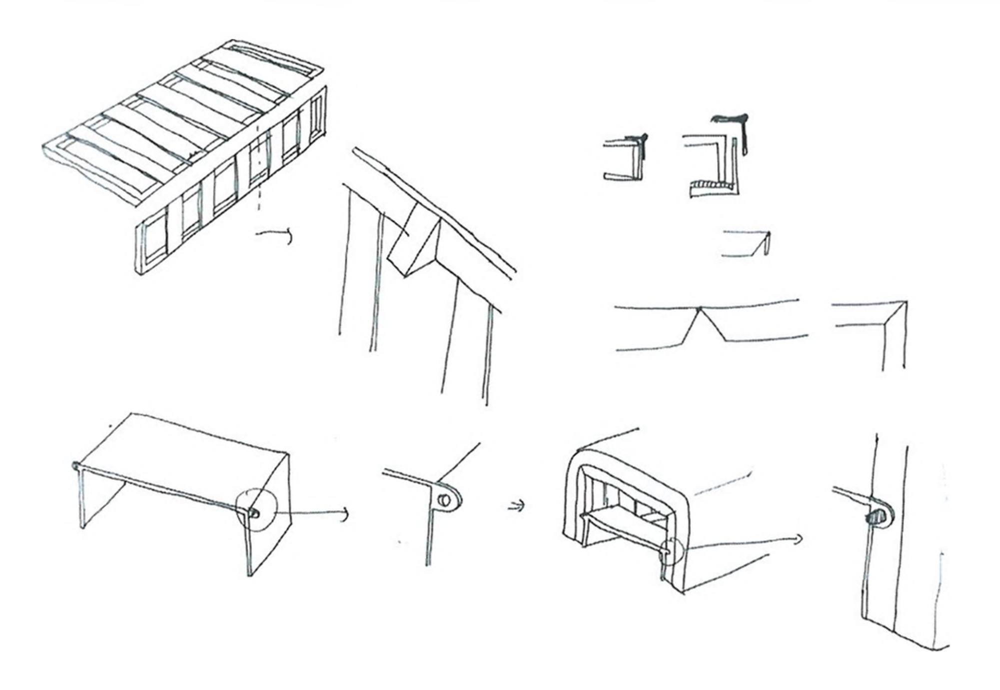
Le dessin devient ainsi un **langage commun**, que partagent le professionnel et le spectateur. Il est également un moyen de faire rêver et de rentrer dans l'imaginaire du concepteur. Il peut ainsi être la matérialisation d'idées théoriques ou conceptuelles précises, que le langage parlé aurait eu plus de mal à faire passer.

Voici à la suite quelques exemples de dessins d'architectes ou de designers, certains étant utilisés comme de outils de présentation, et d'autres comme des outils de recherches, des étapes dans la mise en forme du projet.



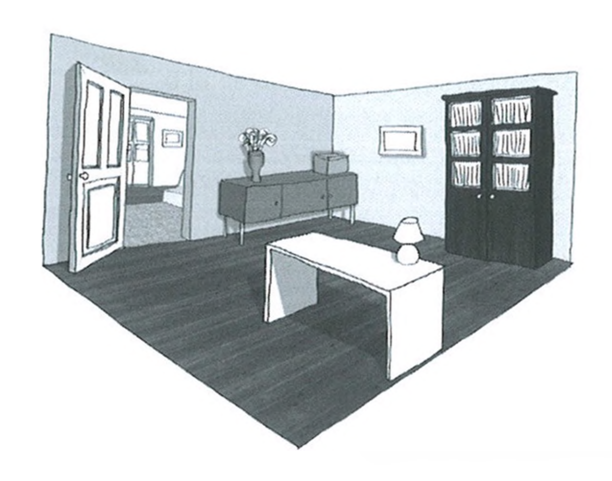


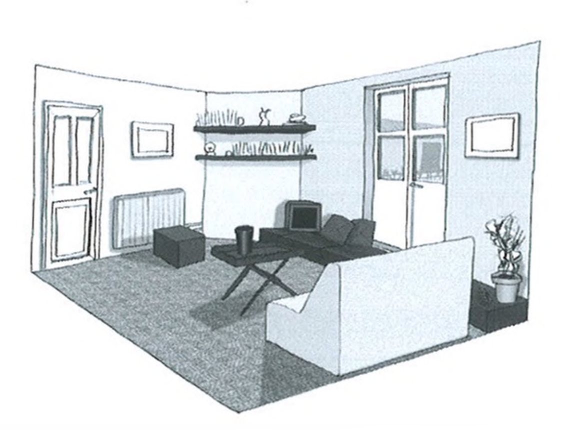
Le dessin montre ce qui pourrait être, des idées, des envies, des concepts, tout en permettant en plus du spectateur de comprendre ce qui se trouve dans l'esprit du concepteur. Le dessin est donc non seulement un outil de présentation, mais aussi de transmission des idées et de communication.



Le dessin peut être un outil de description et d'explication du projet, de ses détails de sa forme, mais aussi de sa structure et de son fonctionnement.







Le dessin est ici considéré comme outil de présentation. Les ombres, les reflets, les formes sont travaillés pour aboutir à un aspect réaliste qui laisse préfigurer au spectateur ce que sera la réalisation finale.



Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « QUESTIONS AU PROFESSEUR » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Indications bibliographiques

BERTIN Jacques, *Sémiologie graphique*, Mouton, Paris, 1967

BARTHES Roland, *Rhétorique de l'image*, 1964

PORCHER Louis, *Introduction à une sémiotique des images*, Crédif, Paris, 1976

SCHEFFER J.L., *Scénographie d'un tableau*, Seuil, Paris, Collection Tel Quel, 1969

Art & publicité, Centre Georges Pompidou, Paris, 1990

Le graphisme et l'Art (numéro spécial de *Art d'aujourd'hui*), Paris, 1952

THOMPSON P. et DAVENPORT P., *The dictionary of Visual Language*, Londres, 1980

WILDBUR P., *Le graphisme d'information*, Paris, 2001



Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « QUESTIONS AU PROFESSEUR » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre leçon, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le immédiatement à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Agrafez tous les documents ensemble et envoyez tous vos travaux (ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, votre devoir vous sera retourné avec :

- une note sur 20
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre «Guide d'accueil et de travail»).

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service Pédagogique l'imprimé «Question au professeur» sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous embarrasse. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle.** Passez à la leçon suivante, et réalisez le devoir s'y rapportant.

Vous trouverez plusieurs sortes de questions selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travail pratique... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rédiger vos réponses sur des feuilles séparées et/ou envoyer vos travaux dans une présentation claire et soignée.

Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de 1 ou 2 devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections apportées par vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

Votre équipe pédagogique



Questions au professeur - 202LF01CQP

Le dessin : communication graphique

CADRE À COMPLÉTER

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Pays ....

N° D'ÉLÈVE :

Envoyez cet imprimé au Service pédagogique :

1 - Complétez bien lisiblement les différents champs ci-dessus.

2 - En posant votre question, soyez aussi précis que possible (Numérotez vos questions si il y en a plusieurs).

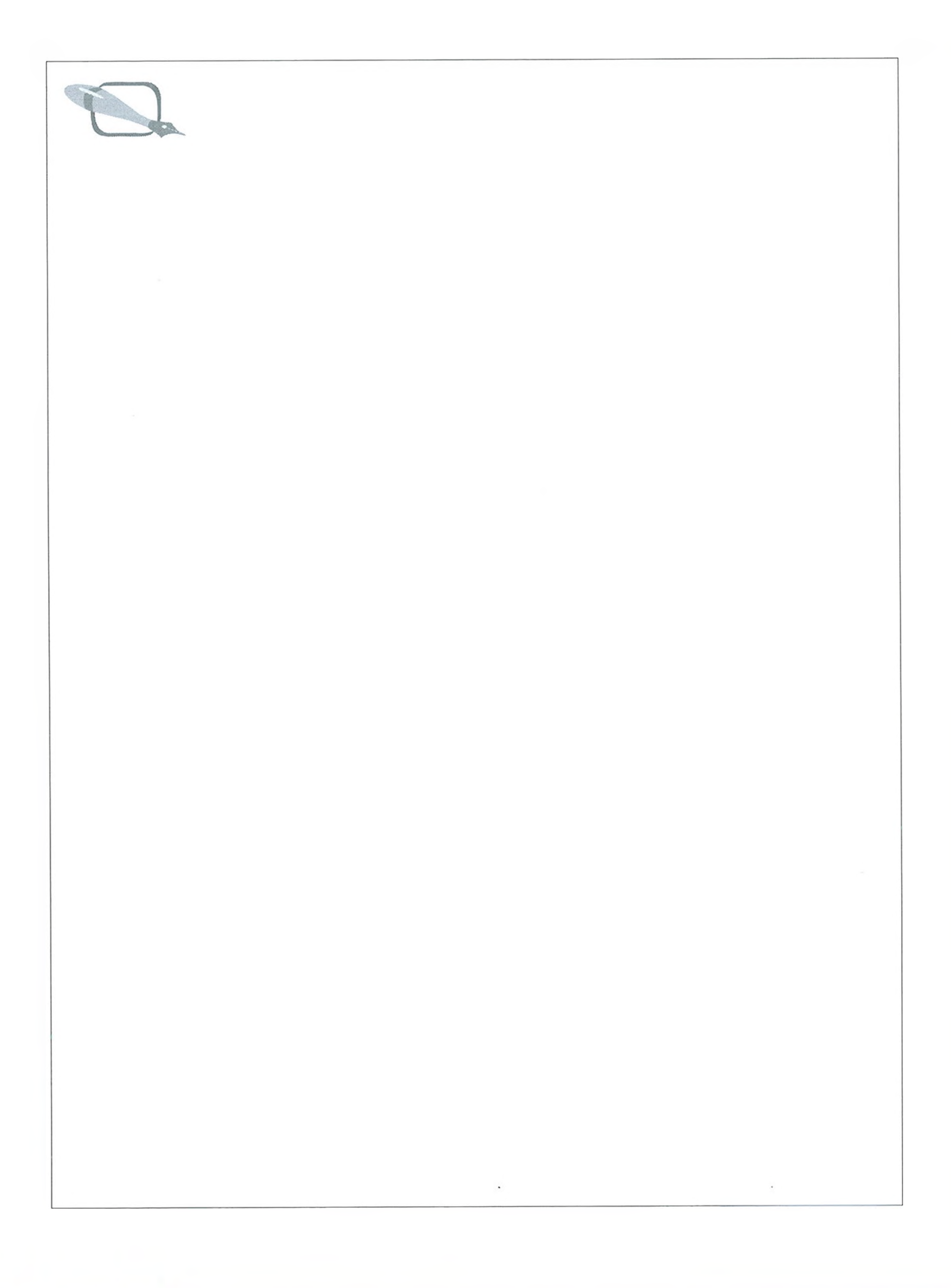
3 - Indiquez le numéro du devoir et le numéro de l'exercice auxquels se rapporte votre question.
S'il s'agit d'une question plus générale, indiquez la ou les pages concernées du fascicule.

VOTRE QUESTION

Voir au verso la réponse de votre professeur »»»





Notes personnelles



Expressions plastiques : les techniques



lignes*et*formations
l'école des métiers créatifs

407LF02C









Expressions plastiques : les techniques

Auteur :
Évanie Echard



Mode d'emploi du cours

Ce cours se présente comme une **succession de leçons**, divisées en différentes parties (plan détaillé en début de cours).

Suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre. Ces leçons se suivent selon une progression logique, par étapes (même si rien ne vous empêche de feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble).

Étudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir, et surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent en fin de fascicules) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettrons de vous auto-évaluer, de vérifier vos acquis, avant celle de vos professeurs... surtout si vous les faites honnêtement !

> Cf. « Conseils méthodologiques » dans votre *Guide de travail et d'accueil.*

Comment fonctionne le cours ?

Pour vous faciliter l'apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, de ses parties, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Sorte de résumé un peu « télégraphique » des idées et des données majeures, qui vous permettra, en seconde lecture, de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement comprendre et assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :


Signale les remarques importantes, les points essentiels.


Signale les exemples, les modèles, etc.


Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...


Signale un exercice ou un travail autocorrectif... à vous de jouer !





Sommaire







Introduction

Pour réaliser une création aboutie, il est nécessaire de maîtriser les moyens et les techniques choisis et mis en œuvre. **Ce travail passe par différents stades indissociables :** apprendre à observer, penser son sujet, esquisser puis aboutir à l'objet fini. Lors de ces étapes, le savoir-faire permet au geste de suivre les intentions du plasticien.

Comme pour tout métier, la maîtrise technique s'acquiert par la pratique et l'expérience. Ces acquis vous permettront d'engendrer une réalisation avec aisance, sans craindre de ne pouvoir arriver à vos fins. Il est également indispensable, pour chaque plasticien, de remettre ses créations constamment en question. Il se doit **d'expérimenter de nouvelles formes d'expressions**, de les associer, de les combiner, de les renouveler.

Enfin, laissons une part au hasard, sachons reconnaître qu'**un incident peut aussi être une source de créativité.** Le photographe Man Ray n'a-t-il pas découvert l'une de ses techniques préférées (la solarisation), suite aux incidences qui se sont produites dans sa chambre noire ? (en photographie, la solarisation est l'insolation d'une surface sensible pour rechercher certains effets : c'est-à-dire qu'on laisse son négatif prendre un tout petit peu la lumière, à certains endroits lors de son développement, ceci afin d'obtenir des effets positifs - négatifs sur la même image).

L'objet de ce cours est donc d'établir une **introduction aux techniques traditionnelles,** mais également d'aller à la rencontre de techniques plus singulières, élaborées par certains artistes ou créatifs à l'issue de leur production, afin de **stimuler votre pratique et votre curiosité :** collage, impression, photographie, infographie...

Sauf précision, toutes les illustrations de ce cours © Évanie Échard.





Leçon 1 - Techniques graphiques



I - Graphite, crayons, craies d'art et fusain

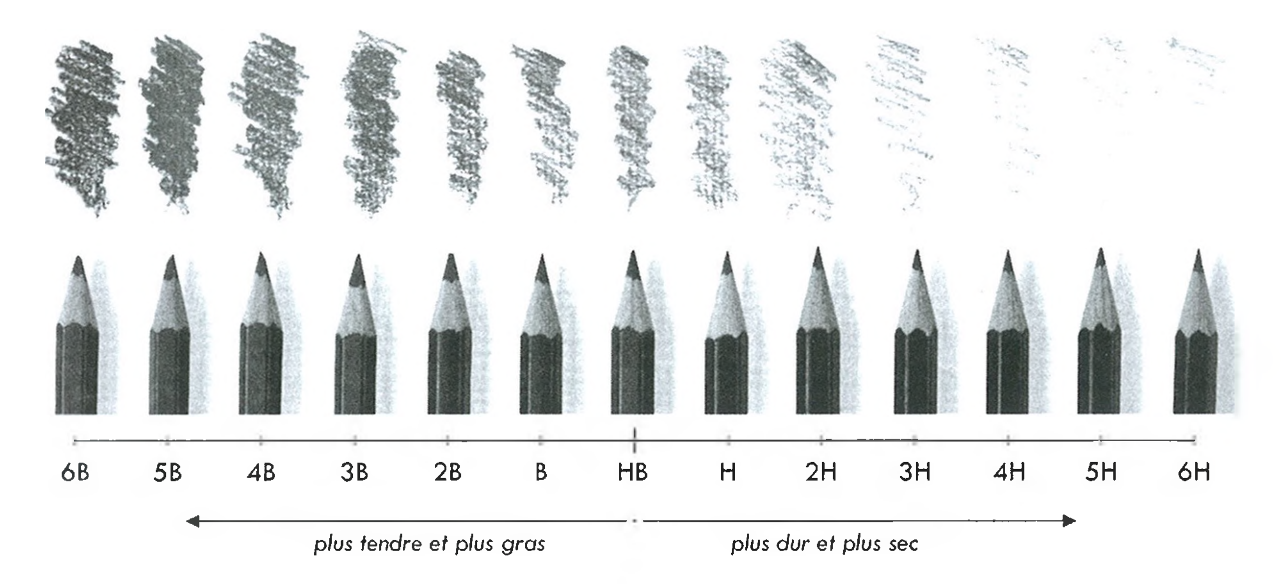
A / Graphite : crayons de papier et mines de plomb

Les toutes premières mines faites d'un mélange de poudre de graphite, de colle, de résine et d'argile apparaissent vers la fin du XVIIIe siècle. Elles sont alors baptisées « mine de plomb » et remplacent les pointes de métal utilisées jusqu'au XVIIe siècle.

• Crayons

Le crayon graphite possède une mine composée de graphite minéral (variété naturelle de carbone cristallisé formée de carbone presque pur) et d'argile, le tout gainé par du bois (cèdre par exemple).

Le crayon est sans doute le plus simple et **le plus accessible des outils de dessin.** Il permet d'obtenir des tracés variés selon la dureté de la mine utilisée. En effet, il existe toute une gamme, **du très dur au très tendre.** Dans une échelle de valeurs, la lettre H indique une qualité dure et sèche, la lettre B une qualité tendre et grasse. Ces lettres sont précédées de chiffres en ordre croissant qui donnent une information plus précise sur la mine comme l'indique l'illustration ci-dessous.



• Mines de plomb

On trouve également le graphite sous forme de mines. Les premières (dont le corps peut être plastifié) sont larges et utilisables telles qu'elles ; les autres sont plus fines et nécessitent un porte-mine. Leur classification de dureté est la même que pour les crayons. On utilisera plutôt ce type de mines sur des grands formats (A3, Raisin...).



Son usage est déconseillé avec le fusain, la sanguine ou la craie noire qui ne pourront pas lui être superposés.

Dans les exemples suivants, vous verrez qu'on peut obtenir à partir des mines et des crayons des traits différents, selon leur nature (grasse ou sèche) mais également selon l'intensité avec laquelle on appuie dessus.



Croquis à la mine de plomb 4B.



Étude au crayon sec 2H.

B / Craies d'art et fusain

- Craies d'art

À l'origine, on pouvait trouver ces pierres sous forme naturelle, noire, rouge ou blanche, provenant essentiellement d'Italie. C'est à partir du XVIIe siècle que l'on a commencé à les fabriquer artificiellement à base d'oxyde de fer et d'argile (rouge), de noir de fumée (noir bien sûr) et de craie (blanc).

Les craies d'art représentent une gamme d'outils variée très souvent utilisée pour tout ce qui concerne **les croquis, dessin, esquisses et études.** Sous le terme craies d'art, on regroupe souvent : **les carrés Conté®**





et les craies (noire, sépia, terre de Sienne brûlée, blanche et bleue sont les principales), **la sanguine** en bâtonnets ou en crayons.

Avec ces outils, on ne cherchera pas à traduire les couleurs réelles du modèle. Les différentes teintes (l'ocre de la sanguine, le blanc ou le noir de la craie par exemple) **serviront à retranscrire les tonalités, les valeurs** des éléments observés. On appelle cela **la technique des trois crayons.**



Étude de nu à la craie Conté noire.

- Fusains

Ils sont faits à partir de rameaux de bois carbonisés (de saule ou de chêne par exemple).

On peut les trouver en bâtonnets de 5 à 15 mm de diamètre environ, offrant souvent trois gradations : tendre, moyen et dur. Il existe également des crayons fusains (plus facile à manier et moins salissants !) et des bâtonnets de fusain comprimé qui auront un rendu plus intense que les fusains ordinaires.



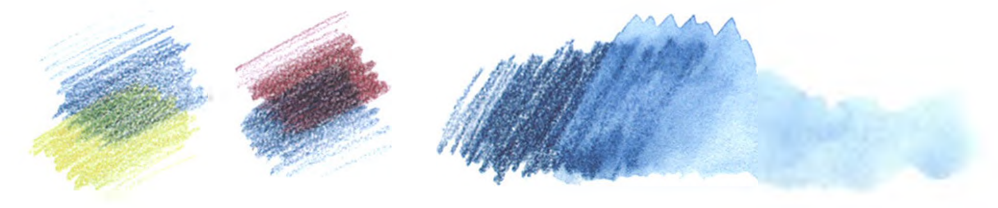
Les fusains sont souvent utilisés pour les études et esquisses (croquis élaborés), pour leurs propriétés particulières : ils tiennent mal sur les supports, **s'effacent facilement** et permettent donc des modifications sans inconvénient. Enfin, ils laissent des traces très légères lorsqu'ils sont effacés, ce qui permet de ne pas altérer les couleurs superposées par la suite.



Le fusain est un outil particulièrement **efficace pour travailler en valeur** (nuances d'une même teinte). Il s'emploie comme un crayon avec ses différents tracés et l'estompage se fait avec le doigt ou la gomme mie de pain. Une fois le travail terminé, **il est nécessaire de le fixer** avec un fixatif, empêchant la diffusion de la matière.

C / Crayons de couleurs

Destinés au dessin, ils s'utilisent pratiquement comme le crayon de papier mais leur texture permet de superposer leurs nuances sans les mélanger (mélange optique). Les crayons de couleurs donnent des **teintes subtiles, légères et peu saturées.** Il existe des crayons de différents types : secs, tendres, cireux ou également aquarellables. Dilués à l'aide d'un pinceau et d'eau, ces derniers permettent d'obtenir un lavis identique à l'aquarelle.



Considéré longtemps comme une technique mineure, le crayon de couleur est présent dans les agences de publicité ou d'architecture, chez les dessinateurs et les graphistes, car il permet de mettre rapidement de la couleur sur un croquis.



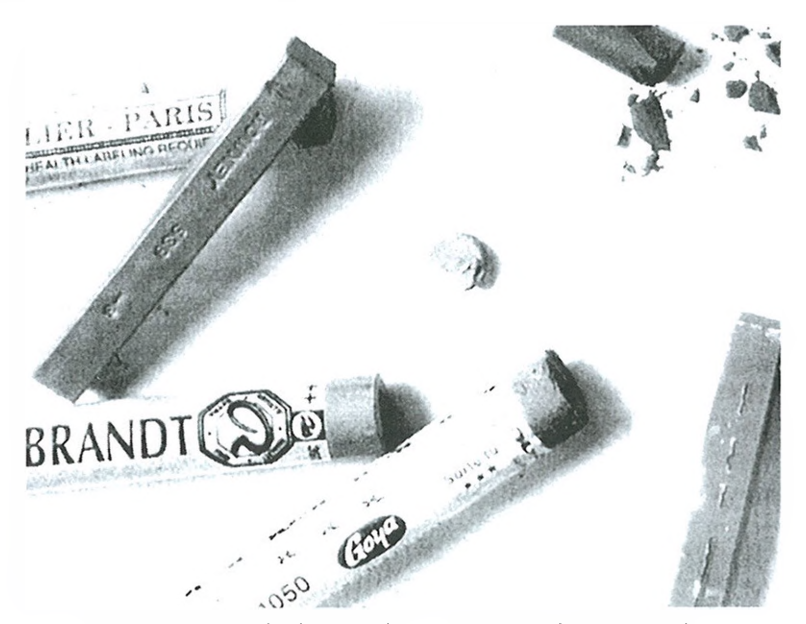
II - Craies et pastels

L'emploi du pastel remonte au XVe siècle. Mais à cette époque, les artistes utilisaient davantage la craie, et il faut attendre le XVIIe siècle pour qu'il commence à être davantage considéré. C'est l'artiste français Jean Perréal qui inventa aux alentours de 1499 ce mélange de pigments et de liant. Léonard de Vinci (1452-1519) s'attacha rapidement à ce qu'il appelait le « mode de colorier à sec ». En effet, c'était alors un mode de travail qui offrait **vitesse et facilité d'exécution**, contrairement à la peinture à l'huile par exemple. Vers 1665, Charles Le Brun réalise le portrait de Louis XIV aux pastels et contribue ainsi à son essor. On peut ensuite citer des artistes tels que Maurice Quentin de La Tour (1704-1788), François Boucher (1703-1770), Jean Baptiste Siméon Chardin (1699-1779) comme célèbres pastellistes du XVIIIe siècle.

À partir de la Révolution française, jusqu'à la première moitié du XIXe siècle, la technique est quelque peu abandonnée des artistes car elle évoque encore l'image de la monarchie et de l'aristocratie. Elle réapparaît en 1860, grâce aux travaux de Jean François Millet (1814-1875).

Puis vient la période impressionniste. L'outil, **permettant une expression spontanée et vivante**, revient de plus belle. Parmi ses fidèles utilisateurs, on peut compter Eugène Delacroix (1798-1863), Claude Monet (1840-1926), Camille Pissarro (1830-1903), Berthe Morisot (1841-1895) et tout particulièrement Édouard Manet (1832-1883) et Edgar Degas (1834-1917). Ce dernier utilisera énormément cet outil au travers de thèmes aussi divers que la danse, les champs de course ou encore les femmes dans leur intimité se toilettant. Au siècle suivant Toulouse-Lautrec (1864-1901), Renoir (1841-1919) ou encore Odilon Redon (1840-1916) font également partie des artistes qui s'illustrèrent dans cette technique.

Mais voyons maintenant cet outil en pratique...



Bâtonnets ronds de pastels gras et pastels secs carrés.



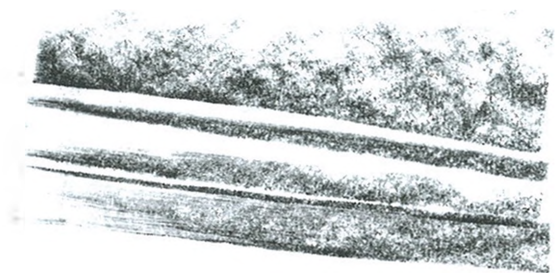




A / Pastels secs (ou durs)

Les pastels secs sont **très proches des craies d'art** de par leurs caractéristiques et leur emploi. Ils s'utilisent comme des crayons pour le dessin en couleurs. Ils ne couvrent pas la texture du papier et il est déconseillé d'appuyer trop fort dessus pour donner plus d'intensité à la couleur car cela abîmerait le support. Leur dureté permet par contre de les tailler et donc de travailler avec précision.

Vous pouvez les utiliser pour un dessin au trait, mais il est également facile de les estomper afin de mélanger les couleurs. Il est nécessaire de les fixer (avec de la laque ou un fixatif) une fois le travail achevé. Il est également possible de diluer ces pastels avec de l'eau, mais ils se prêteront davantage au dessin qu'à la peinture.



B / Pastels tendres

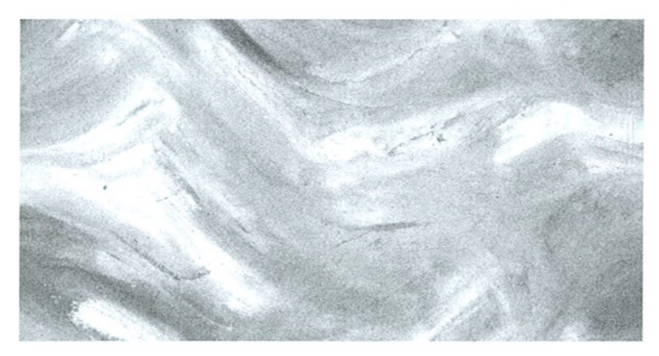
Le pastel tendre est un mélange plus concentré en pigments (presque du pigment pur pour certains) que le pastel dur. Il donne donc des couleurs plus intenses. Les couleurs sont opaques et se mélangent ou s'estompent très facilement. Il se marie très bien avec le pastel sec.

C / Pastels gras (ou à l'huile)

Contrairement aux pastels secs, **les pastels gras intègrent l'huile comme liant**. Ils peuvent ramollir et coller davantage sous l'effet de la chaleur. Appliqué sur une feuille, ils laissent tout d'abord transparaître le grain du papier puis appliqués plus intensément ils le recouvrent pour donner un aspect lisse et glissant. Vous pourrez alors, en les superposant, moduler les couleurs en finesse et avec de belles transparences. Il vous sera également possible de réaliser d'autres effets en grattant la surface ou en ajoutant du white spirit ou de l'essence de térébenthine afin de diluer les couleurs.



Appliqué sur un papier au grain toilé, **le pastel gras pourra imiter le rendu de la peinture à l'huile**, technique habituellement destinée à ce genre de support.








III - Les techniques

Vous avez désormais un aperçu des différents outils graphiques et de leurs caractéristiques, passons donc maintenant à la pratique : **à quoi vont vous servir tous ces outils ?** Et bien essentiellement au dessin.

Que ce soit pour un croquis, une étude documentaire (nature morte par exemple) une perspective ou encore un portrait, il va pour vous être question de donner corps, matière et volume à l'objet du dessin. Voyons comment utiliser ce matériel afin de tenter de **retranscrire au mieux les notions de texture, de forme et de matérialité du sujet.**

A / Le trait

Le dessin au trait, utilisant **la ligne comme principal vocabulaire,** est une des formes d'expression les plus simples du dessin. Malgré cette simplicité apparente, les possibilités de variations de tracés permettent toutefois d'obtenir un dessin spontané, riche et puissant. Du trait fort, droit et épais à la ligne fine, courbe et légère, vous avez à votre disposition un **large panel de possibilités** pour vous exprimer à travers cette technique.

Selon le sujet étudié, vous choisirez des outils adaptés, plus ou moins fins, plus ou moins denses : tout dépend de ce que vous voulez mettre en avant (détails fins, relief, etc.). Ce choix dépendra aussi de votre style d'expression, de votre « univers », et à force de pratique, vous sélectionnerez naturellement le matériel qui vous convient le mieux.



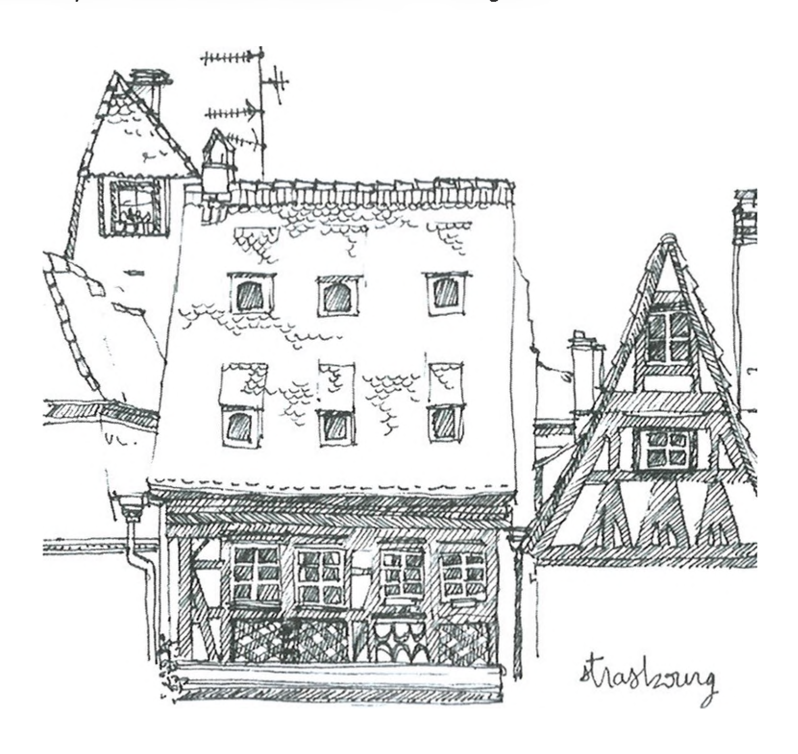
Quelques traits posés rapidement pour « croquer » un passager de train.





B / Les hachures

Ce terme désigne des **traits parallèles, plus ou moins espacés**. Souvent utilisées pour représenter les ombres, elles mettent en volume un objet sur la feuille. Cette technique donne structure et vie au sujet représenté. Par exemple, des hachures serrées vont donner une apparence sombre et dense ; plus espacées et irrégulières, elles décriront une texture moins rigide.



Le terme « **contre-hachures** » désigne deux séries de hachures qui se superposent : les traits se croisent et permettent, par exemple, de renforcer certaines zones sombres et de donner plus de relief. Par mélange optique de deux couleurs superposées, elles peuvent également créer une troisième couleur.

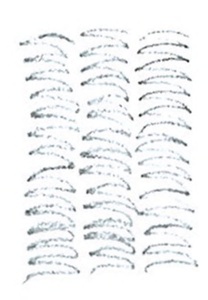


On peut également réaliser des hachures en anneaux. De forme incurvée, elles permettent de réaliser les ombres d'éléments courbes comme des troncs d'arbres par exemple.



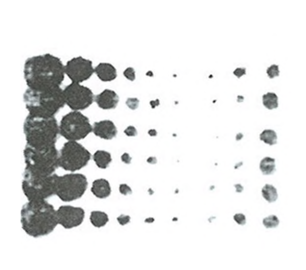


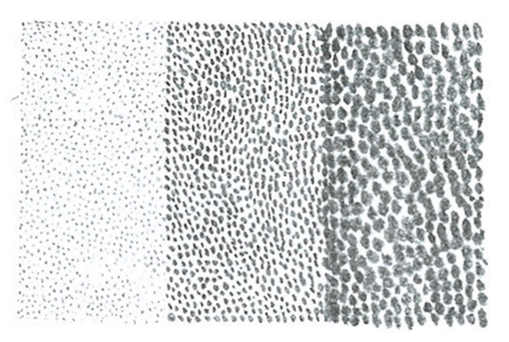




C / Les pointillés

Ils sont utiles pour marquer les ombres ou pour créer des effets de matières. Aux crayons, aux pastels ou à la plume, il s'agit d'exécuter des points plus ou moins rapprochés, de tailles identiques ou différentes.





Sur un croquis, ils peuvent permettrent de différencier rapidement plusieurs plans, bâtiments ou matières (sans toutefois chercher à les imiter précisément).





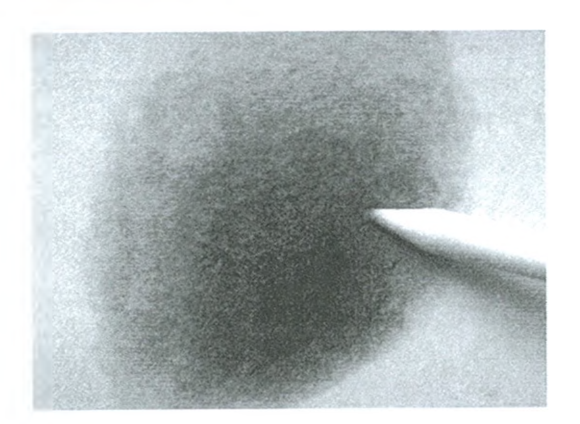




D / L'estompage ou fondu

Ce procédé concerne surtout le matériel dit « tendre » comme les craies, pastels et fusains. Pour réaliser un fondu, on frotte les traits avec un chiffon, une estompe (petit rouleau de papier absorbant dont la pointe sert à fondre le tracé), une gomme mie de pain ou encore ses doigts.

L'estompage permet de donner au dessin une substance plus douce, tout en conservant l'aspect de matérialité et le volume, ou encore de lier, d'étaler différentes couleurs. Il s'agit d'une vraie technique de travail de la lumière qui permet de donner corps au sujet. Elle **permet de réaliser des passages progressifs et délicats** entre zones sombres et claires. Attention toutefois à ne pas abuser de l'estompage sous peine de voir votre dessin devenir flou et « mou ».





Ces techniques de dessin ont toutes comme fonction de retranscrire au mieux, sur un support plat et avec du matériel « standard », la notion de texture, la matérialité. Il existe d'autres façons d'utiliser ce matériel (c'est aussi à vous de faire vos propres expériences). Il est également possible de mêler plusieurs de ces techniques sur un même dessin.

IV - Les papiers

Le support est **l'élément matériel servant de base à une œuvre.** Ce terme ne désigne pas seulement le papier ou la toile mais tout ce qui est placé dessous. Il implique des choix de matières, de préparation, d'association entre les médiums (les outils et techniques utilisés) et la surface en vue de la réalisation finale.

Nous allons ici voir tous les supports qui s'adaptent particulièrement aux techniques graphiques. Ceci est une présentation orientée, mais rien ne vous empêchera, ultérieurement, de faire d'autres tests.

A / Petite histoire du papier

Tout d'abord faisons un petit rappel sur l'histoire de ce que *Le Petit Larousse* décrit comme : « Matière faite de substances végétales réduites en une pâte étalée et séchée en couche mince et qui sert à écrire, à imprimer, à envelopper ».

Après l'emploi du **papyrus et de la peau de certains animaux**, on a cherché à fabriquer un support qui présentait moins d'irrégularités, et surtout, qui pouvait être disponible en grand nombre. L'invention du papier s'est faite en Chine vers 105 après J.-C. mais c'est seulement au XIIIe siècle qu'on le verra apparaître en France. L'invention de l'imprimerie - qui restera attachée au nom de Gutenberg - a évidemment accéléré les recherches autour de sa fabrication en Europe.

Donc, plutôt que de travailler directement sur la peau des animaux (on utilisait surtout celle du petit veau, plus lisse et homogène), on a cherché à en faire une pâte, par des procédés de décomposition, que l'on reconstituait ensuite. Ce fut un succès, mais les peaux restaient une matière rare et chère. On a donc remplacé la peau par de vieux chiffons. Après macération, ils fournissaient également une pâte qui, après séchage en tamis, donnait une feuille assez homogène.

Au fil des siècles, la fabrication du papier s'est majoritairement industrialisée, mais sa base reste la même, et on trouve toujours le **papier chiffon** ou **vélin**. Présentant une certaine texture et une capacité d'absorption importante, ce papier est surtout apprécié par les artistes travaillant à l'aquarelle ou à l'encre de Chine. Fréquemment, il sert aussi dans les impressions artisanales (en raison de ses qualités précitées) : gravure, lithographie et plus rarement sérigraphie.

Cependant l'évolution des modes d'impression, leur mécanisation, était telle que même la production de papier avec des chiffons s'avérait trop longue et trop onéreuse. Donc, à la place des chiffons de fibres végétales (lin, coton), on s'est tourné directement vers leur matière première : **le bois**. Ce nouveau support semblait se prêter à tout : on pouvait le lisser, le coucher ou même **l'encoller**. Il se recoupait facilement, contrairement au vélin, et en même temps était plus résistant. D'autre part, on pensait que la matière première était inépuisable (il n'en est, bien sûr, plus de même aujourd'hui).



Encoller = enduire de colle, de gomme, d'apprêt, afin de lisser et velouter le papier. Il sera alors plus satiné qu'un papier non encollé qui ressemblera davantage au papier buvard par exemple.

Au fil des siècles, l'industrialisation ayant pris le pas sur la fabrication artisanale, la production est passée de l'unité (la feuille) au rouleau.

Après la Seconde Guerre Mondiale apparaissent les **papiers à base de pétrole.** Le coût du bois qui augmentait sans cesse a accéléré cette évolution. De nos jours, le publiciste et l'imprimeur se servent de « films », de même que le peintre ou le dessinateur utilisent le plus souvent des papiers qui ne contiennent plus la moindre fibre végétale.

Cette histoire du papier vous montre à quel point notre choix de support est large : vous avez l'embarras du choix et c'est pour cela qu'il est utile de vous donner quelques indications sur les différences entre les uns et les autres. En effet **il ne faut pas sous-estimer l'importance du papier. Sa texture, son grammage, sa teinte, vont fortement affecter l'aspect du dessin.**

B / Les formats

Il en existe une multitude, mais voici les plus usuels :

- les normes industrielles : A4 (21 x 29,7 cm), A3 (42 x 59,4 cm), A2 (84 x 118,8 cm)... ;
- le grand aigle : 70 x 104 cm ;





- le petit aigle : 60 x 84 cm ;
- le jésus : 55 x 73 cm ;
- le double jésus : 73 x 110 cm ;
- le raisin : 50 x 65 cm ;
- le double raisin : 65 x 100 cm...

Pour le dessin rapide et le croquis, on utilisera souvent des petits formats allants du A5 (demi A4) au A3. Pour les études de nus ou de nature morte, ou pour les mises en pages soignées par exemple (perspectives, présentations...), on pourra passer à des tailles supérieures comme la A3, le raisin voire davantage, ce qui permettra une plus grande aisance de gestes et d'expression. Des formats encore plus grands pourront quant à eux, être utiles à des esquisses préparatoires de grandes réalisations, car ils donneront une idée de l'espace réel de la future « œuvre ».



Dans tous les cas, il faut essayer de **tenir compte de l'utilisation future de l'œuvre :** est-elle destinée à être accrochée à un mur et observée de loin (dans ce cas il faudra adopter une certaine taille), est-elle destinée à être présentée de près...

C / Le grammage

C'est **l'épaisseur du papier** (on parle de grammage par mètre carré). Ce poids dépend de la quantité de matière première utilisée lors de la fabrication du papier. **Pour le dessin,** on conseille un papier lisse et pas trop mince pour qu'il supporte les coups de gomme. On trouve :

- le papier **AQUARELLE** : pour travailler avec les pastels secs, ce type de papier (qui existe en différents grammage) conviendra très bien car son grain permettra d'accrocher la poudre de pigment. Il est aussi utilisé, comme son nom l'indique, pour l'aquarelle, que nous évoquerons dans la leçon suivante.
- le papier **DESSIN** : type de papier au grain très fin et au grammage assez léger (environ 120g/ m^2) que l'on trouve dans les carnets de dessin. Il convient très bien pour les recherches et les croquis.
- **l'INGRES** : papier au grain fin sur une face et finement strié sur l'autre face qui convient très bien au dessin et qui s'adapte à tous types de techniques graphiques.
- le **CANSON** : il existe en diverses épaisseurs et en plusieurs gammes de coloris. Il s'utilise pour toutes sortes de dessins et avec toutes les techniques graphiques : c'est un des papiers les plus polyvalent.

Voilà donc un petit aperçu des papiers à votre disposition pour utiliser les techniques graphiques. Quoi qu'il en soit, **il n'existe pas de règles imposées.** Le support peut être choisi en fonction de l'aspect de matière que l'on souhaite donner ou des expériences que l'on a réalisées et qui semblent exploitables.

V - Exercices

Voici quelques exercices facultatifs pour vous entraîner. Ils ne sont pas à renvoyer à la correction : leur but est simplement de vous faire découvrir et expérimenter, par vous-même, quelques unes des techniques que nous venons d'évoquer.





A / Le dégradé

Matériel :

- une feuille de papier Ingres ;
- un crayon HB ;
- un crayon 3B ;
- un crayon 7B ;
- un fusain ;
- une sanguine.

Exercice : Avec chacun des médiums graphiques cités ci-dessus, réaliser un dégradé (du plus foncé au plus clair) simplement en pressant plus ou moins sur les crayons.

B / Suggérer le volume

Matériel :

- une feuille de papier Ingres ;
- un crayon HB ;
- un crayon 2B ;
- un crayon 3B ;
- un crayon 6B ou supérieur ;
- un fusain ;
- une sanguine.

Exercice : Prendre la figure géométrique qu'est le cylindre comme modèle :

- la représenter en y mettant ombres et lumières grâce aux crayons HB, 3B, 9B mêlés à la technique de l'estompage ;
- réaliser ce même exercice avec un fusain ;
- réaliser ce même exercice avec la techniques des anneaux avec un crayon 2B ;
- réaliser ce même exercice, avec de la sanguine et de la craie blanche, en soulignant cette fois-ci la lumière sur le volume ;
- puis réaliser ce même exercice avec la technique des pointillés, avec les crayons de couleurs (n'utiliser pas trop de teintes afin de bien comprendre le volume et les endroits où se pose la lumière).

C / Volume, matière et texture : 3 exercices pour une orange

• Exercice 1

Matériel :

- une orange ;
- 3 pastels gras de couleurs différentes ;
- un compas, un cutter (un objet pointu pour gratter) ;
- une feuille de papier à dessin assez épaisse.

Exercice : Sur votre feuille à dessin, vous réaliserez à partir de votre orange :

- un dessin normal au trait avec un pastel et d'une seule couleur ;




- à ce dessin vous ajouterez deux nouvelles couleurs (réalistes ou non). Vous réaliserez des effets de matière rappelant la texture de l'orange en organisant et superposant des couches de pastels ;
- enfin sur ce même dessin avec une pointe de compas vous gratterez les couches de pastels par endroit de façon à alléger et à conférer à l'objet représenté son graphisme et ses caractéristiques propres de matière, de texture...

- Exercice 2

Matériel :
- une feuille de papier à dessin Canson ;
- des crayons de couleurs ;
- un crayon HB.

Exercice : Il s'agit de représenter la même orange que dans l'exercice précédent, en modelant le volume grâce aux techniques des hachures et contre-hachures. On doit immédiatement comprendre en regardant votre représentation que l'orange est un objet en trois dimensions, rond, se détachant de la surface.

- Exercice 3

Matériel :
- une feuille de papier à dessin avec un grain assez rugueux (Ingres, Aquarelle...) ;
- des bâtons de pastel tendre ;
- un fixatif (en aérosol c'est plus pratique).

Exercice : Il s'agit de représenter l'orange en travaillant l'effet de matière et le volume avec la technique des pointillés. Les points doivent se superposer et être plus ou moins denses.






Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).






Leçon 2 - Techniques picturales

I - La peinture

A / La peinture à l'huile

On voit apparaître la peinture à l'huile en Europe au cours du XVe siècle. C'est aux **frères Van Eyck**, des peintres flamands, que l'on attribue souvent l'invention de cette technique. En fait Jan Van Eyck (1395-1441) a énormément contribué au développement et au perfectionnement de cette peinture, mais on retrouve en fait des traces de l'utilisation d'huiles et de vernis à base d'huiles et de résines dès le VIIIe siècle. Malgré son évolution et le nombre grandissant d'artistes convertis à cette technique, il faudra attendre le XVIe siècle pour qu'elle détrône enfin les autres matériaux en Italie.

Il faut attendre le XIXe siècle pour voir arriver un tournant décisif dans l'histoire de la peinture à l'huile. Les peintres quittent alors leurs ateliers et décident de **peindre en plein air**, aidés en cela par l'apparition de la **peinture en tube**. Parmi eux, Claude Monet (1840-1926) et Auguste Renoir (1841-1919) travaillent sur des jeux de formes, couleurs et lumières, s'intéressant davantage à la transcription de leurs impressions (d'où le nom d'**impressionnistes**) plutôt qu'au réalisme de leurs sujets.

Ce renouveau se poursuivra dans les recherches des cubistes, des expressionnistes puis des surréalistes pour qui l'huile sera le matériau d'expression de l'imaginaire, de l'inconscient et du rêve.



La peinture à l'huile traverse les mouvements et les styles depuis plus de cinq siècles et reste aujourd'hui un médium très utilisé d'une part grâce à son séchage lent qui permet de multiples mélanges et modifications mais également pour sa consistance et son éclat.

On peut utiliser cette peinture sur n'importe quel support préalablement recouvert d'un enduit. On utilise généralement des toiles tendues sur châssis et apprêtées, des cartons toilés, des panneaux de bois... **Mais quel que soit le support utilisé, celui-ci doit être préalablement préparé.** Cela se fait en deux étapes, on isole le support, ensuite on applique l'enduit. L'isolation se faisait à l'origine avec une colle naturelle (végétale, poisson, os) ; aujourd'hui on en utilise plutôt des synthétiques ou cellulosiques. Ensuite on applique une couche d'enduit pour empêcher que l'huile contenue dans la peinture ne se diffuse et fasse des auréoles. Sans cette préparation, la matière même se dessécherait et la peinture finirait par craqueler.

La peinture à l'huile bénéficie d'une **gamme de couleurs très riche.** Les pigments, d'origines diverses (minérales, végétales ou chimiques), donnent des couleurs plus ou moins couvrantes, permettant ainsi des effets opaques ou transparents.



L'huile est certainement l'une des peintures les plus connues, mais aussi l'une des plus **difficiles à maîtriser** (temps de séchage longs, solvants...). Elle nécessite donc souvent un apprentissage assez long et beaucoup d'entraînement.

- Le matériel

Les outils les plus déterminants sont les **pinceaux** que vous allez utiliser.

Il en existe différentes familles : les souples en fibres synthétiques ou poils de martre et les durs en soies naturelles de porc.

Plus votre pinceau est souple, plus le rendu sera doux et discret. Les brosses dures vont donner une touche énergique et vigoureuse et imprimer leur relief dans la pâte. Les brosses en soies, elles, sont particulièrement adaptées à la peinture sur toile car elles jouent finement avec sa texture. Le white spirit ou l'essence de térébenthine sont les solvants qui vont vous permettre de diluer (ou effacer, le cas échéant) vos couleurs ainsi que de nettoyer vos outils.



Ces produits sont **toxiques,** pensez toujours à **bien aérer la pièce** dans laquelle vous travaillez et **fermez bien les bouteilles et bocaux** dans lesquels vous les stockez. Respectez les consignes d'utilisation.



Les liants ou diluants utilisables (essence de térébenthine, vernis à peindre...) sont, eux aussi, **importants** dans l'obtention de certains effets (glacis, brillance, matité, empâtements, craquelures...).

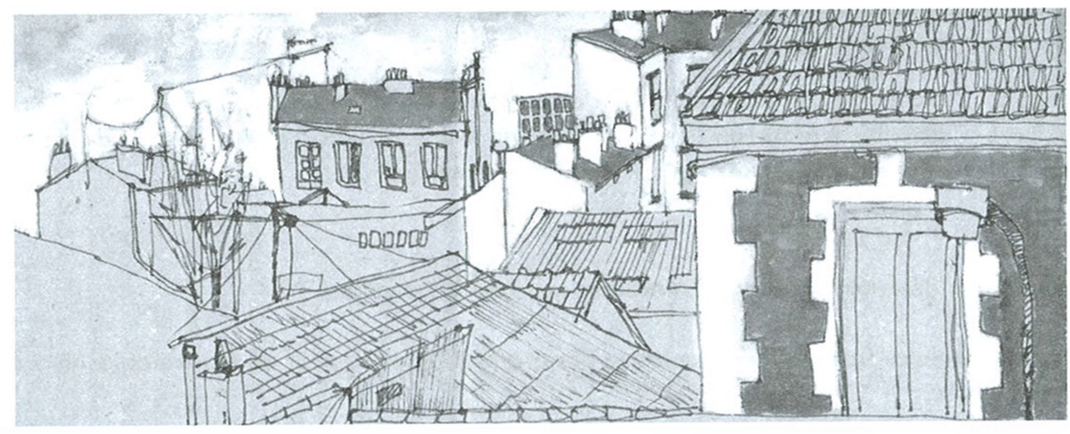
La réalisation achevée, on peut passer une couche de **vernis** mat ou brillant afin de protéger et conserver la toile des agressions extérieures. C'est d'ailleurs de là que vient le terme « vernissage » lorsque l'on montre (enfin) ses « œuvres ».

Les techniques suivantes sont valables pour la peinture à l'huile mais s'appliquent pour la plupart à toutes les autres familles de peinture (acrylique....).

- Le fond

Après avoir choisi votre support (toile, carton, bois...), un second choix s'impose, peindre sur **fond blanc ou coloré.** Ces deux systèmes, qui présentent chacun leurs intérêts, vont avoir une influence sur votre travail qu'il ne faut pas négliger. Un fond blanc va vous permettre d'exprimer pleinement la nature de vos couleurs. Il permettra de conserver clarté et fraîcheur en laissant vierges certaines parties de la toile. Recouvert intégralement, il **soutiendra l'éclat de vos couleurs.**

Le fond coloré, lui, vous donnera une tonalité de base. Vous pourrez alors **décliner et harmoniser vos couleurs à partir de ce coloris de départ.** Ici encore, deux choix se présentent : un fond clair ou foncé. La méthode de travail sera inversée selon sa nature. Sur un fond clair, vous allez progressivement foncer les valeurs alors que sur une teinte déjà foncée, c'est en posant des touches plus claires que vous ferez ressortir votre sujet. Quoi qu'il en soit, le fond coloré vous permet une économie de temps et de moyens et donne dès le début une tonalité particulière à votre réalisation.



Peinture sur carton.



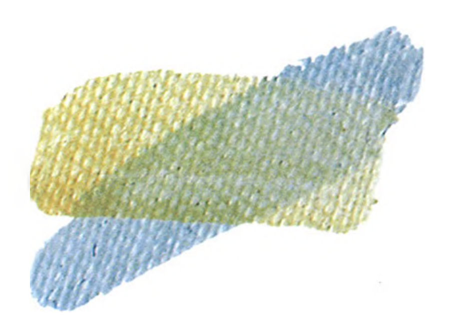
• Le fondu

Le principe de cette technique consiste à poser deux couleurs différentes puis à les « fondre » ensemble en travaillant avec des petites touches régulières. Le fondu permet d'obtenir des effets d'ombre ou de lumière. On peut ainsi travailler le volume avec une texture lisse et douce, et **obtenir des transitions subtiles entre les teintes.**



• Le glacis

Cette technique consiste à appliquer un **voile léger de peinture transparente** sur un fond déjà sec. Appliqué en fines couches, le glacis permet de laisser transparaître la couleur inférieure et donc d'obtenir des **mélanges optiques** (contraire du mélange physique qui consiste à mêler directement deux pâtes colorées). Pour réaliser cet effet, il vous faut mélanger la peinture à un médium qui la fluidifie et la rend transparente. Ensuite il suffit d'appliquer ce mélange sur la couche précédente, en veillant à ce que celle-ci soit parfaitement sèche. Cela donnera du relief et de la profondeur à vos sujets. Il est bien sûr possible, en respectant le même principe, de superposer plusieurs couches de glacis différents.



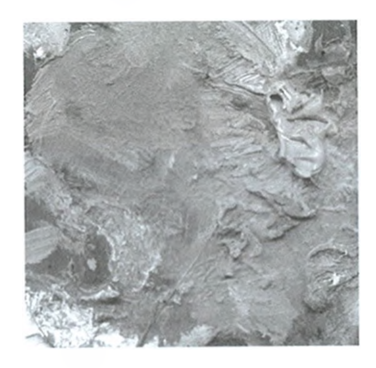
- La brosse sèche

Utilisée sèche, **la brosse va souligner le relief du support** (toile par exemple). Pour cela, il faut prendre de la peinture avec la brosse puis l'essuyer rapidement. En frottant la brosse sur la toile, la nouvelle couleur texturée va se superposer à la couche précédente tout en la laissant transparaître.



- Les empâtements

La peinture à l'huile étant épaisse, elle permet de travailler avec des empâtements. C'est une technique qui consiste à **appliquer d'épaisses touches de couleurs** afin de donner du relief à la peinture. Dans ces épaisseurs s'imprimeront les traces du pinceau (ou du couteau) donnant du dynamisme à l'ensemble.



- Le couteau

Les couteaux sont des outils très particuliers et il faut l'avouer, un peu difficile à manier au départ. Ils ressemblent à des truelles, un peu comme celles des maçons mais bien plus petites et souples. Ils permettent de travailler en « pleine pâte », c'est-à-dire en utilisant une épaisse couche de peinture. Cette technique permet d'obtenir des matières très fortes et très riches. Van Gogh est, par exemple, un artiste bien connu pour son travail de peinture au couteau.

- La peinture directe

Également appelée **peinture *alla prima*,** cette technique consiste à superposer des couches encore humides (contrairement à la technique classique qui impose de laisser sécher la couche précédente avant d'appliquer la suivante) et **permet de travailler dans un laps de temps réduit et donc de traiter des**






sujets éphémères. Elle donne un résultat frais et spontané. Cependant, les différentes couches n'ayant pas le temps de sécher au fur et à mesure, il faut faire bien attention, lorsque l'on applique ses couleurs, à ne pas les « salir » avec celles d'à côté. Vous pouvez tout d'abord esquisser les grandes lignes avec une peinture très diluée. Ensuite, le « plan » coloré du tableau doit être réfléchi afin de déterminer ses différentes plages.

B / La gouache

La gouache est une technique assez simple et accessible qui s'utilise avec de l'eau. Elle présente **divers avantages** : pureté et opacité des couleurs, mélanges aisés et séchage rapide. De plus, on peut superposer les couches sans les altérer.

On peut travailler la gouache avec des pinceaux de diverses tailles, du plus petit pour les détails à la grosse brosse pour les grands aplats. Il est également possible d'employer les couteaux car comme pour la peinture à l'huile. La gouache peut-être utilisée en couches épaisses (tout en séchant beaucoup plus rapidement), mais attention, trop d'empâtement la fera craqueler au séchage.



Pour la finition, vous pouvez utiliser un vernis brillant qui protègera contre l'humidité et modifiera l'aspect normalement très mat de la gouache.

Plusieurs techniques sont possibles pour l'emploi de cette peinture :
- diluée avec un peu d'eau, cela permet de réaliser des aplats ou des dégradés soignés ;
- avec beaucoup d'eau (lavis) on peut comme avec l'aquarelle, obtenir des couleurs transparentes ;
- sans eau (en « pâte ») pour des effets de matières et d'épaisseur ;
- en superposition quand les couches de couleurs sont bien sèches ;
- en absorbant les excédents d'eau (au chiffon ou à l'éponge), ce qui donnera des effets de matières ;
- par grattage : avant que la peinture ne soit sèche, on gratte la surface avec une lame de rasoir ou une plume par exemple afin de créer des traces.

Voilà donc un aperçu des techniques d'utilisation de la gouache. Vous pouvez les tester, les exploiter séparément, les mélanger ou même en expérimenter de nouvelles. Sachez cependant que la gouache offre une utilisation limitée. En effet, étant donnée sa **faible résistance à l'épreuve du temps,** il n'est pas conseillé de la destiner à la peinture d'art. Elle est donc plutôt destinée à des personnes qui pourront faire reproduire leurs œuvres, et qui ne chercheront pas à conserver l'original.

C / L'aquarelle

À la fin du XVe siècle, Albrecht Dürer fut l'un des premiers à réaliser des paysages avec des peintures solubles à l'eau sur parchemin ou papier. Ces peintures étaient ce qui pourrait s'apparenter aux toutes premières aquarelles. Au XVIIe siècle, des artistes tels que Nicolas Poussin (1594-1665) réalisent des études monochromes au lavis qui, sans être de véritables aquarelles, annoncent un style, une façon de peindre assez similaires à la technique de l'aquarelle.

Cette technique se développera davantage à partir de la seconde moitié du XVIIIe siècle. De nombreux peintres s'y intéressent. Paul Sandby (1725-1809) fut un des premiers séduits. On peut également citer Thomas Gainsborough (1727-1788) qui alliait le travail de l'aquarelle à celui du dessin à la craie. La fin du XVIIIe siècle voit naître deux grands aquarellistes : Joseph Turner (1775-1851) et Thomas Girtin (1775-




1802). Grâce à eux et à la qualité de leurs travaux, **l'aquarelle acquiert un rang de technique d'art au même titre que la peinture à l'huile.** Elle dépasse alors son rôle de « technique d'études préparatoires ». Joseph Turner, peintre chercheur, innovateur, n'aura eu de cesse d'expérimenter et de pousser jusque dans ses derniers retranchements cette technique. Testant divers pigments, sur différents papiers, grattant, diluant ou épongeant, il désirait trouver de nouveaux effets. Lors de la période impressionniste, Paul Cézanne fut lui aussi un grand adepte de la technique. Au XXe siècle, on peut enfin noter des approches très variées de l'aquarelle car des artistes très différents l'utilisent : Wassily Kandinsky (1866-1944) qui sera l'un des premiers à réaliser des aquarelles abstraites, Paul Klee (1879-1940), ou encore l'américain Edward Hopper (1882-1967)...

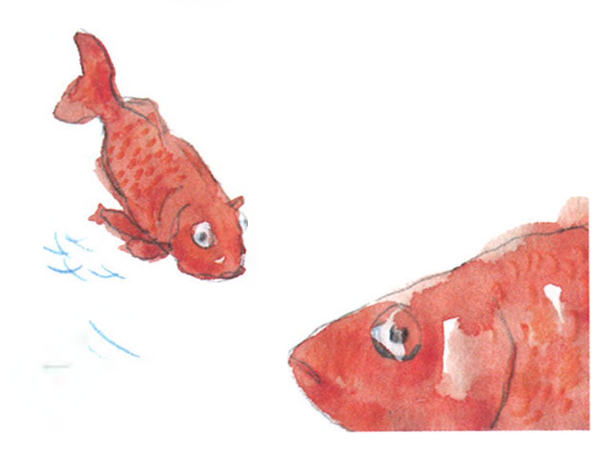
Assez d'Histoire, passons maintenant à la pratique...



L'aquarelle est ce qu'on appelle une **peinture à la détrempe.** Plus délicate que la gouache, elle s'utilise d'une façon beaucoup plus **diluée.** Pour travailler votre palette colorée, vous avez deux possibilités : soit vous mélangez vos couleurs sur la palette puis appliquez la nouvelle teinte, soit vous passez les couleurs en couches successives directement sur le papier.



Un support un peu rugueux permet d'obtenir une matière qui fait « vibrer » la surface. En effet, la lumière s'y accroche différemment selon les endroits. Les couleurs de l'aquarelle sont plus ou moins transparentes, et s'étendent à l'aide de pinceaux à poils souples (poils de martre) mais qui peuvent être fin ou gros suivant les surfaces à peindre. Les avantages de l'aquarelle sont sa **fraîcheur et sa spontanéité.**









On démarre généralement par des couleurs très pâles et diluées (à l'eau) pour « monter » progressivement les couleurs en les diluant moins. Il est important de garder un certain nombre de surfaces transparentes, « éclairées » par le blanc du papier ; c'est-à-dire qu'il faut s'arrêter à temps et ne pas recouvrir intégralement votre feuille : il est important de préserver ce blanc qui illumine la composition entre les tons généraux et les rehauts de couleur plus pure. On appelle cela le « **blanc de réserve** ».

D / L'acrylique

Fruit des progrès de la chimie moderne, **la peinture acrylique est apparue sur le marché dans les années cinquante.**

En 1960, le Pop Art cherche à intégrer l'art à la culture populaire et l'acrylique s'y prête plus que tout autre matériau.

L'un des pionniers de la technique est l'artiste Morris Louis (1912-1962) qui l'appréciait pour sa fluidité, laissant couler la peinture très diluée le long de la toile dans un « hasard dirigé ». Andy Warhol (1928-1987), une des figures emblématiques de cette période, a lui aussi exploité l'acrylique pour ses toiles ainsi que pour ses **sérigraphies** (voir la partie sur les techniques d'impression).

On peut encore citer Chuck Close (1940) qui réalisa des portraits monumentaux rivalisant avec la photographie, c'est ce qu'on appelle le **photoréalisme.**

Tout comme ce dernier, Alex Colville (1920) travaille l'acrylique de façon très minutieuse, il fait partie des précisionnistes américains. Sa peinture « parfaite » est conçue sur un nombre très important d'esquisses et d'études graphiques puis de dessins d'après modèle.

C'est un travail extrêmement long qui consiste à appliquer d'innombrables couches d'acrylique diluée sur des plaques de bois. Ce processus prend alors souvent plusieurs mois.

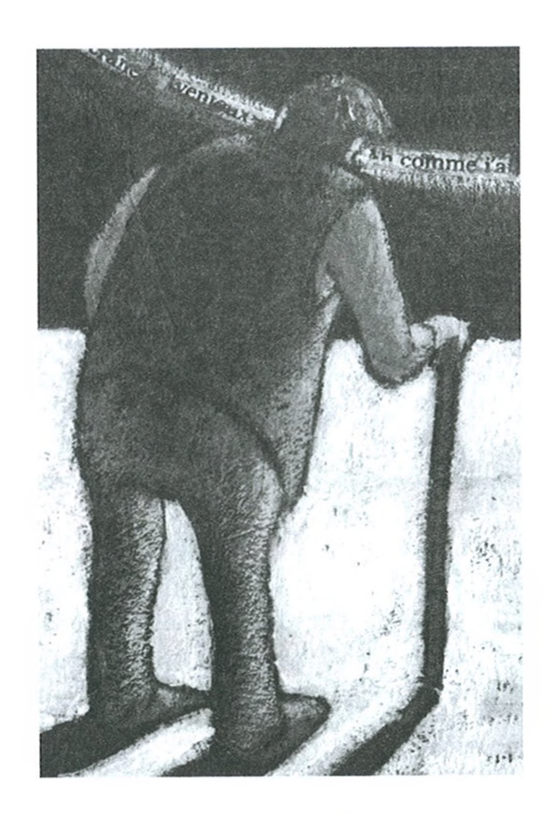
L'acrylique se présente pratiquement comme la gouache, une peu plus épaisse par sa composition **à cause du liant qui est à base de résine plastique.** Elle se prête aux petits comme aux grands formats, avec tous types de pinceaux mais également avec des outils comme le rouleau en mousse, le couteau à peindre ou encore le racloir.

Elle se dilue à l'eau, sèche rapidement et est très résistante. Elle permet aussi de nombreuses superpositions sans altérer les couches inférieures.



Il est donc possible de travailler « à l'envers », c'est-à-dire de partir de couches foncées et de revenir progressivement aux plus claires. Les premières couches deviendront alors fond, contour ou ombre.



Son aspect sec est plus brillant que la gouache (sorte de film plastique). Il est également possible de l'utiliser diluée pour obtenir des effets de transparence. Résistant bien à l'eau et à la lumière, **c'est un compromis moderne entre gouache et peinture à l'huile.** Elle peut aisément servir de base colorée et être associée à de nombreuses techniques.

II - Les encres

Les encres sont des préparations liquides parmi lesquelles on peut distinguer : l'encre de Chine, les encres colorées dites « à dessiner » et les encres acryliques. Les encres se travaillent pures ou diluées à l'eau, au pinceau ou/et à la plume. On les retrouve également dans la plupart des feutres et stylos. Très miscibles entre elles, elles permettent de réaliser des dégradés ou de jouer avec des phénomènes de capillarité.

• La plume

L'usage des plumes d'oiseau (cygne et oie) est connu dès le VIe siècle, celui des plumes végétales (roseau) plus tard. Quant aux plumes métalliques, leur emploi apparaît au XIXe siècle, et il en existe aujourd'hui une grande variété.

On trouve des plumes à dessiner plus ou moins souples. Les plumes à palettes (qui donnent un trait défini et sont utilisées pour le dessin technique des caractères bâton par exemple), gardent une charge plus importante d'encre et permettent donc de tracer des traits plus longs. Elles peuvent également être taillées en biseau et être utilisées pour la calligraphie. **Il existe donc différentes sortes de plumes comme il existe différentes duretés de mines de crayon,** chacune ayant des possibilités différentes.

La plume est **un des outils les plus utilisé avec les encres.** Ce terme désigne à la fois une technique et un outil. La plume est une synthèse de l'utilisation du crayon (souplesse, nuance) et du stylo (aspect définitif). On travaille à la plume sur du papier assez épais et surtout pas trop rugueux, plutôt lisse et bien encollé (c'est-à-dire non pelucheux), ceci pour éviter qu'elle ne s'y accroche et faire en sorte qu'elle glisse facilement sur la feuille. Elle permet de réaliser des études rapides et vivantes grâce à son **trait variable et sensible.**





La plume demande un entretien soigneux, après emploi, elle doit être immédiatement nettoyée à l'eau puis séchée, ceci afin d'éviter qu'elle ne rouille. Pensez également à la retirer de son support car il peut y rester de l'encre.

- Les pinceaux

Les encres peuvent également être travaillées au pinceau, cela donne une plus **grande souplesse et une amplitude de travail** plus importante.

Selon leur dilution, les encres donnent des **valeurs** différentes (plus ou moins foncées) : on parle alors de lavis. On peut également utiliser une technique dite « humide sur humide » : il s'agit de travailler sur un papier préalablement humidifié avec un pinceau et de l'eau pure ou un lavis très clair (très peu d'encre et beaucoup d'eau). De cette manière, le papier déjà imbibé ne se gondolera pas lors de l'application de l'encre (ou de l'aquarelle).

A / Encre de Chine

L'encre de Chine préparée dans la Chine antique était composée de noir de fumée et d'amidon cuit. Il existe une différence entre cette encre traditionnelle sous forme de bâtonnets solides à diluer et l'encre de Chine liquide que l'on trouve de nos jours. Elles sont toutes deux très noires et fabriquées à base de



noir de fumée, mais **l'encre liquide est, elle, indélébile.** Cela présente des avantages et notamment le fait de pouvoir superposer des couleurs à base d'eau (aquarelle, encre...) à un dessin préalablement réalisé à l'encre (sec, bien sûr !).

Avec l'encre de chine, il n'est possible que de travailler en noir et blanc : soit au trait, soit en lavis avec un camaïeu de gris.



Lorsque vous représentez une scène ou un paysage, pensez bien que les plans les plus éloignés paraissent toujours plus clairs même si en réalité ils ont tous la même couleur. C'est **le phénomène de l'atmosphère** et c'est ce qui, dans vos dessins, va vous permettre de **créer la perspective et la profondeur.**

B / Encres de couleurs (type Colorex®)

Ces encres sont fabriquées à base de résines solubles dans l'eau et de colorants. Comme l'aquarelle, elles ne sont donc pas indélébiles. On les utilise pour leur transparence et leur luminosité.

Toutefois, **ne résistant pas bien à la lumière** (ces encres perdent leur éclat avec le temps), elles seront essentiellement destinées aux travaux pouvant être scannés et destinés à être reproduits (illustration, graphisme, design, perspective...). Elles sont également utiles pour donner des touches de couleur à une étude.

En plus du pinceau et de la plume, on peut utiliser ces encres avec un aérographe (appareil à air comprimé permettant de pulvériser de la peinture ou de l'encre, et de créer des dégradés de couleurs ainsi que des nuages de points).

C / Encres acryliques

Ces encres sont composées de pigments et de résine acrylique. Contrairement aux précédentes, elles sont **indélébiles et résistantes à la lumière**, tout en conservant leur transparence. On pourra donc les utiliser pour des travaux destinés à être exposés ou conservés. Comme pour la peinture acrylique, on peut superposer les couches de couleurs sans pour autant diluer celles du dessous.

D / Les feutres

Également appelés « marqueurs », les feutres ont révolutionné le monde scolaire puis artistique en France depuis les années 60.

Cet outil est un stylo à encre grasse dans lequel la plume est remplacée par une pointe en feutre. Il se **manipule aisément** et offre des avantages précieux : séchage instantané ou rapide, fidélité de la teinte et transparence. Il peut, aujourd'hui, s'adapter à de nombreux supports, lavables ou très spécifiques comme le tissu, le métal ou les matières plastiques.

On trouve des feutres encre diluée **à l'eau** (lavables à l'éponge) **ou à l'alcool** (très résistants à l'eau et à la lumière). La gamme des couleurs est très étendue, si bien que son utilisation est répandue et fort appréciée dans les arts graphiques (pour dessiner les « roughs »), la publicité, la bande dessinée...

Le feutre peut être employé pour des esquisses et des recherches de composition plastique (maquette préparatoire) puisque **son utilisation ne nécessite aucune préparation** contrairement à beaucoup d'autres techniques.

Certaines marques ont, au début des années 80, commercialisé avec succès de nouveaux types de feutres :

- le feutre pinceau : long et souple, il permet de faire des pleins et des déliés ;
- des feutres aux couleurs sombres pouvant être éclaircies par un feutre neutre ;
- etc.



Dans le domaine de la communication, de la publicité, du design et de l'aménagement intérieur, on utilise notamment les feutre à alcool Pantone®, permettant de réaliser facilement des rough (prononcer « reuf » : ébauche rapide qui donne les formes et couleurs principales d'un sujet ou d'un projet).



Croquis au stylo et feutre pinceau gris et noir.

E / Les stylos

Le stylo, de dureté unique, est un instrument intéressant pour son **aspect définitif.** Maîtrisé, il permet un **rendu vif, clair et synthétique.** Il oblige donc le dessinateur à une grande réflexion et à une forte concentration préalable, même si parfois, certaines « erreurs » de tracés peuvent être intéressantes.

Il en existe différents types :

- **le stylo plume** pour croquis dont la plume est assez flexible et permet de varier les traits ;
- **le stylo bille,** qui donne un trait régulier ;
- **le stylo à pointe tubulaire** (du type Rotring®) que l'on trouve en plusieurs épaisseurs qui vont d'une pointe fine comme une aiguille à des pointes épaisses (de quelques dixièmes de mm à quelques mm). Ces stylos assurent un tracé très précis et très régulier, c'est pour cela qu'on les utilise souvent pour le dessin technique. Ils se rechargent avec de l'encre mais attention, ils demandent beaucoup de soin car leur pointe est fragile et se bouche facilement.



III - Les supports

A / Le papier

Les techniques picturales, dites humides, vont nécessiter des papiers plus épais que les techniques graphiques. Pour cause, le liquide imbibant le papier, il faut qu'il soit assez fort pour ne pas se déformer ou gondoler. Vous pouvez utiliser :

- Le papier **CANSON** : il convient pour l'aquarelle, la gouache, l'acrylique ou le lavis (choisissez un grammage supérieur à 160 g/m²).
- Le papier **TISSÉ** : c'est un papier reproduisant l'aspect d'une toile, très utile pour les esquisses à l'huile ou à l'acrylique.
- Le papier **CHIFFON** : très épais, il permet de travailler l'aquarelle ou le lavis.
- Les papiers **AQUARELLE** : ils existent sous plusieurs formes. Le grain torchon, très prononcé, est utile pour les effets de matière. Le grain moyen est un peu moins marqué. Le grain fin et le grain satiné sont d'aspects lisse et régulier.
- Le **BRISTOL** : papier très lisse, très blanc, mat ou brillant, peut être utilisé pour le dessin au feutre ou au Rotring® qui vont facilement glisser dessus. Il est difficile d'emploi avec les crayons qui vont « graver » le papier et donc laisser des traces une fois gommés.
- le **PAPIER CALQUE** : il existe aussi dans différents grammages. Il permet en général des reprises de motifs jusqu'à l'obtention du résultat recherché. Il est utilisé également pour les plans ou schémas techniques (architecture, design, ...) réalisés au stylo tubulaire.
- Le **LAYOUT** : papier fin utilisé pour les dessins au feutre. Il permet en effet de réaliser des traits bien nets car il est spécialement préparé pour empêcher les feutres de baver ou « fuser » (attention cela n'est valable que sur une seule de ses faces !)

Le choix du papier va également se jouer sur la façon dont vous travaillez :
- si la couleur est très diluée et humide, elle se dirigera vers les creux du papier, ces parties seront donc lues sombres après séchage ;
- à l'inverse, si la peinture est très peu diluée ou presque sèche, les rugosités du papier retiendront la couleur et les creux resteront blancs.

Il n'y a pas vraiment de règle, mais sachez quand même qu'il sera difficile de rendre des détails minutieux sur un papier à fort grain. Ces papiers seront donc plutôt employés pour les paysages ou les compositions fortes dans lesquelles les effets de matière sont primordiaux alors que les papiers lisses serviront davantage à réaliser des travaux détaillés.

B / La toile

Elle est confectionnée à partir de fibres telles que le lin, le coton, la jute... L'entrelacement des fils, appelé *armure* permet de varier sa densité et de mélanger des fibres différentes.

Elle est employée principalement pour la peinture (huile, acrylique en particulier) et existe sous deux formes : en panneaux (vendus au mètre) ; et tendue et montée sur châssis.

Il existe **différentes qualités de toiles :**
- **la toile de lin :** relativement onéreuse, son tissage serré est très résistant ;

- **la toile de coton ou le calicot :** c'est une toile bon marché, dotée d'une trame fine, indiquée pour les glacis ;
- **la toile de jute :** étoffe grossière, idéale pour les empâtements et pour les effets de matières.

IV - Exercices

Comme dans la leçon 1, ces exercices sont facultatifs et destinés à vous entraîner.

A / Le glacis

Matériel :
- papier à aquarelle épais ;
- assortiment de brosses ;
- peintures acryliques ;
- un fruit.

Exercice : Dans un premier temps, peindre la forme du fruit. Laissez sécher, puis appliquer le glacis, c'est-à-dire des gestes rapides disposés sur cette surface en utilisant une autre couleur qui permet de trancher, et ainsi de former un voile sur l'objet pour lui donner des qualités de surface et de forme.

B / Le fondu

Matériel :
- une bouteille transparente contenant un liquide coloré ;
- papier à aquarelle épais ;
- brosses à aquarelle et à huiles ;
- assortiments de gouaches ;
- crayon 2B.

Exercice : Tracez les contours de la bouteille avec le crayon. Puis, en diluant plus ou moins la gouache, détachez la bouteille du fond et faites ressortir la présence du liquide dans cette bouteille. Par des effets avec la brosse, l'eau et le mélange des couleurs, on doit réussir à distinguer le fond, le contenant, le contenu.

Refaire cet exercice avec la peinture à l'huile et l'aquarelle.

C / Au couteau

Matériel :
- une bouteille transparente contenant un liquide coloré ;
- papier à aquarelle épais ;
- assortiments de peinture à l'huile ou acrylique ;
- couteaux à peindre de deux tailles différentes.



Exercice : Dans un premier temps, poser les formes principales, grossièrement, avec le plus grand des couteaux, sans avoir peur de l'épaisseur. Ensuite gratter la peinture superflue et revenir sur le travail des formes avec un couteau plus petit. C'est en superposant les couches de peinture que la matière et la transparence de la bouteille vont apparaître. En utilisant la pointe du couteau, on pourra faire les détails.






Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Leçon 3 - Techniques d'impression



I - La gravure

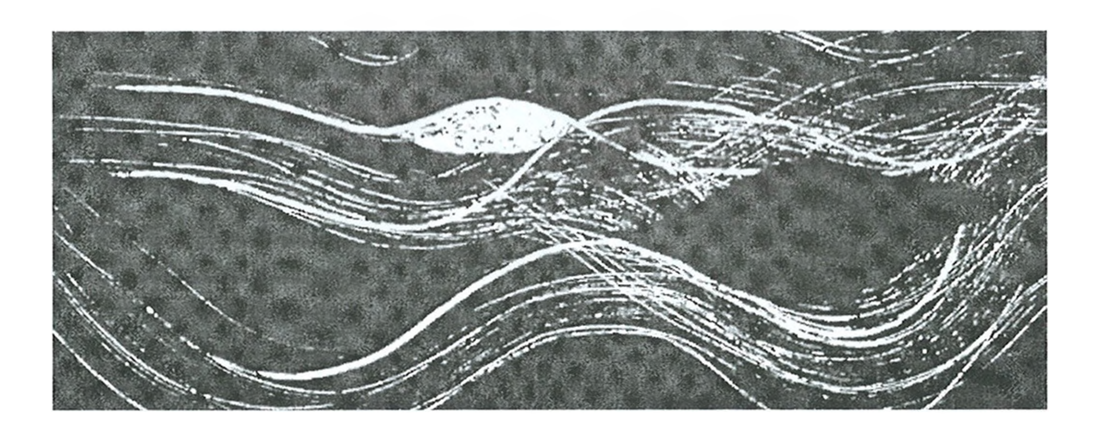
La gravure est une technique d'impression permettant divers aspects de surface.

Les principales techniques de gravure sont :

- **l'eau forte :** sur une plaque de cuivre enduite d'un vernis, on incise ce vernis pour découvrir le cuivre. On creuse ensuite cette incision avec de l'acide dilué. L'encre d'impression pénètre dans les creux et se dépose ensuite sur le papier.
- **le burin :** incision directe dans le métal, le bois ou la pierre.
- **la pointe sèche :** le métal est repoussé en creux.
- **les gouges :** ce sont des sortes de petits burins avec des lames droites ou incurvées qui permettent de graver le linoléum.



Il existe des techniques plus simples de gravure, par exemple : enduire un morceau de feuille de papier d'un pastel noir gras ou de peinture foncée. On grave sur cette surface à l'aide d'une pointe type pointe de compas ou vaccinostyle (vendue en pharmacie). On obtient alors des lignes blanches sur un fond sombre.



Ce genre d'effet est également réalisable sur de la « **carte à gratter** », c'est un papier noir sur lequel on « gratte » les tracés de son dessin.

II - La lithographie

La lithographie a été inventée en 1796 par Senefelder. Le terme vient du grec lithos, qui signifie pierre. Cette technique permet de **reproduire, par impression, des dessins faits à l'encre ou aux pastels sur une pierre calcaire grainée.** On obtient en quelque sorte des estampes imprimées grâce à ce procédé.

Le principe de base de cette technique est la répulsion naturelle et mutuelle du gras et de l'eau. La pierre vierge a la double propriété d'absorber aussi bien l'eau que le gras. On dessine donc avec un crayon gras ou une encre grasse sur la pierre, cela crée donc des zones dessinées grasses qui vont « refuser » l'eau et des zones vierges non dessinées. La pierre est ensuite désensibilisée avec de la




gomme arabique acidulée qui, d'une part fixe les zones grasses, et d'autre part prépare les zones vierges à refuser le gras et à retenir l'eau. On procède alors au mouillage puis à l'encrage du rouleau. L'encre grasse adhère donc au dessin, zone imprimante, et glisse sur la surface humide sans y adhérer, zone non imprimante. Il ne reste plus qu'à imprimer sur papier.

III - La sérigraphie

Ce procédé consiste à **boucher aux endroits voulus la trame d'un tissu tendu sur un cadre.** On étale l'encre au moyen d'une raclette sur ce tissu. **L'encre passe donc à travers les endroits de la trame non bouchée et se dépose sur le papier** ou un autre support (comme un pochoir).

Comme pour les techniques d'impressions, la sérigraphie sert à reproduire une image identique un certain nombre de fois. Il faut réaliser un « passage » pour chaque couleur.



Nana 7 ans, 2002, © Anne Simon.

Un des artistes qui a le plus développé cette technique est **Andy Warhol.** La série des Marilyn est un exemple typique de la démultiplication que permet la sérigraphie. Il multiplie ainsi la star, en donne un rayonnement stéréotypé grâce aux images toutes semblables. Andy Warhol déclarait en parallèle à cette technique : « J'aimerais être une machine », alors que Marilyn Monroe avouait « J'ai horreur d'être un objet ».





IV - Autres techniques

A / La gravure photographique

Cette technique **allie photographie et gravure.** Il s'agit d'enduire une plaque de verre de gouache noire (ou foncée). Lorsqu'elle est sèche, on grave cette plaque avec une pointe de compas ou une plume vaccinostyle. On en tire une épreuve photographique par contact : c'est-à-dire en utilisant la plaque de verre comme négatif, mais au lieu de mettre le négatif dans la tête de l'agrandisseur, on pose directement la plaque sur une feuille de papier photographique vierge et on développe comme n'importe quelle photographie ordinaire. Si la gravure ne vous convient pas, vous pouvez re-graver la plaque ou « boucher » certaines lignes à la gouache et retirer une nouvelle épreuve.

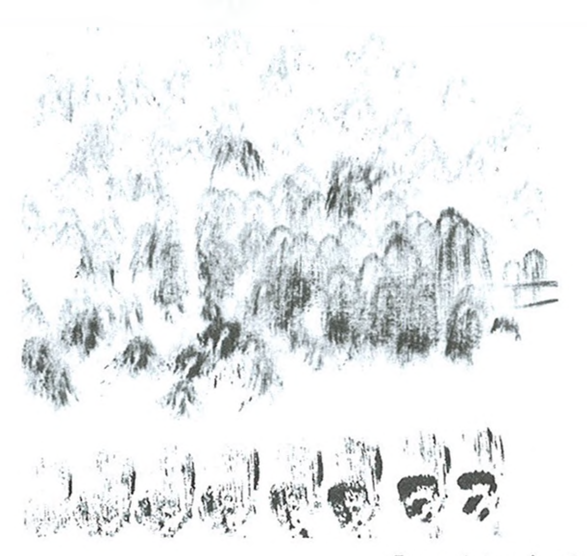
B / Les empreintes

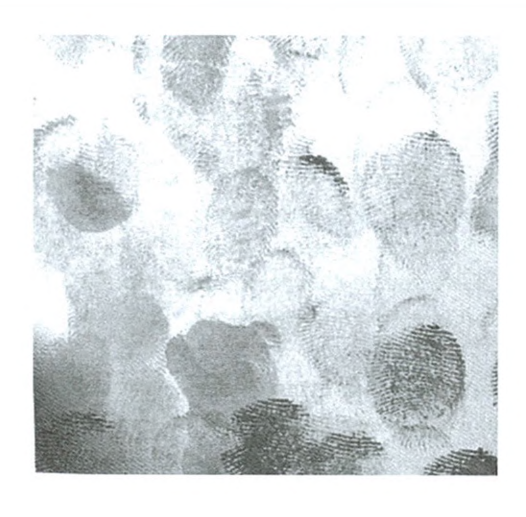
L'empreinte est une méthode d'application de matière (pigments colorés ou autres) sur un support au moyen d'objets variés.

L'empreinte la plus évidente est celle du doigt préalablement imprégné d'encre ou de peinture. Mais **on peut réaliser des empreintes variées :**

- trace de pinceau (encré ou gouaché) posé sur le papier ;
- objets ou matériaux divers (toile, grillage, liège, écorce... tout objet possédant un léger relief), imprégnés d'encre d'imprimerie ou de gouache ;
- tampons découpés dans une pomme de terre, une gomme (etc.), imprégnés d'encre ou de gouache ;
- frotter une feuille préalablement appuyée sur une surface en relief, au moyen d'un crayon.

Yves Klein livra une interprétation particulière du thème de l'empreinte dans ses *Anthropométries*, dans lesquelles il faisait s'étendre ses modèles recouverts de peintures directement sur ses toiles, afin de saisir l'empreinte de leurs corps.





Empreintes de pinceau et de doigts.

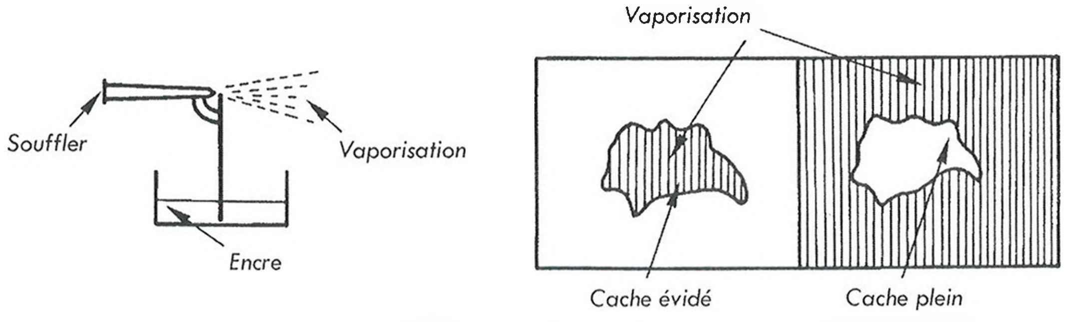




C / Les vaporisations

Cette méthode utilise le **système des caches ou pochoirs**, c'est-à-dire un papier découpé (ou déchiré).

On se sert d'une forme évidée ou d'une forme pleine (ou d'un mélange des deux). La vaporisation peut se faire à la bombe de peinture ou au moyen d'un instrument appelé « soufflette ». On projette alors n'importe quelle encre (diluée ou non) ou une gouache très liquide.



À gauche, schéma de la soufflette. À droite, principe du pochoir, évidé et plein.

D / La trichlographie

Il s'agit de travailler des photographies imprimées (tirées de revues) au moyen de trichloréthylène (ce produit étant difficilement accessible car toxique, il est d'usage de le remplacer par de l'essence de térébenthine).

On peut ainsi **transférer une photographie** (ou seulement une partie) sur une feuille de papier en la posant contre la feuille. On frotte avec un chiffon imbibé de produit jusqu'à ce que l'image soit déposée sur le papier à dessin. Naturellement, on peut travailler cette image avec d'autres techniques (encre, pastels, gouache...) ou superposer une nouvelle image de même nature.

Une autre technique : il est possible d'effacer certaines parties d'une image imprimée avec un chiffon imbibé d'essence de térébenthine ou d'un dérivé d'acétone. Ces parties effacées peuvent être retravaillées ou être réimprimées à partir d'autres morceaux d'image, à l'aide de la technique précédente.

E / Le monogramme ou aqualaque

Il s'agit d'encrer (avec de l'**encre d'imprimerie** ou de **l'aqualaque, encre diluable à l'eau,** donc plus facile à nettoyer) une plaque de verre à l'aide d'un rouleau de caoutchouc. Ensuite, on pose délicatement une feuille de papier à dessin sur cette plaque. Le dessin est alors exécuté au crayon (avec un trait sûr) sur cette feuille sans la toucher avec la main. Lorsque le dessin est terminé, décoller la feuille : l'épreuve obtenue est un monogramme.

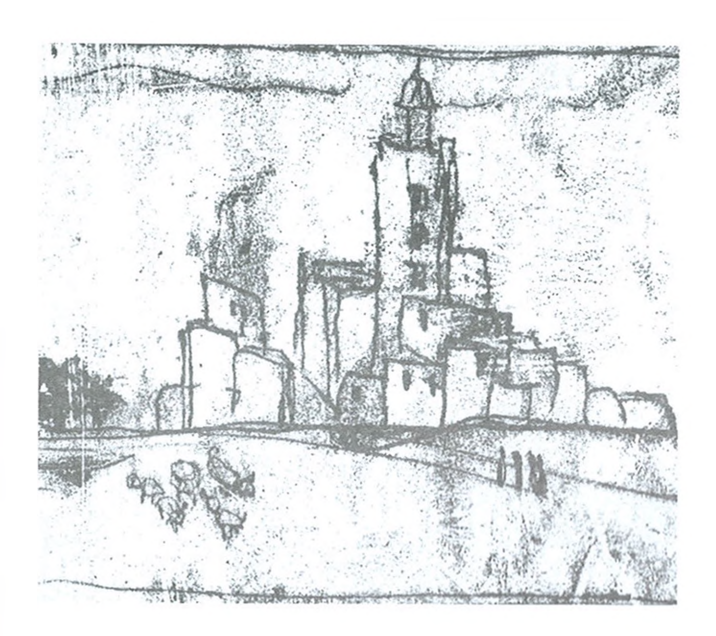
Si cette feuille est trop encrée, vous pouvez la poser sur une autre feuille en frottant fort et uniformément, vous obtiendrez ainsi un deuxième monogramme. Un troisième monogramme peut s'obtenir en posant une nouvelle feuille sur la plaque de verre en frottant à nouveau fort et uniformément au dos de cette feuille...



La texture du papier recevant le monogramme va fortement influer sur le rendu. **Plus le grain du papier est fort, moins le trait sera net et précis.** C'est un paramètre à ne pas négliger.



Il est bien sûr possible, comme pour toutes les encres, de mélanger les couleurs afin d'obtenir des effets différents.





Voyage imprévu au Maroc, © Éléonore Lamoglia.



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).






Leçon 4 - Techniques en volume



I - La sculpture

C'est la technique du relief : taille, découpage, modelage et moulage sont certaines des possibilités que propose la sculpture.

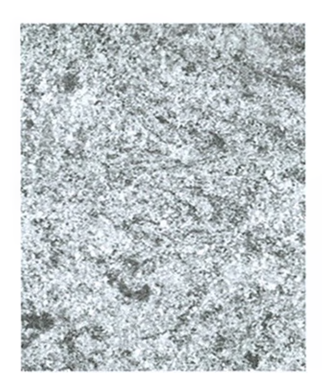
Les techniques et les outils vont varier selon les matériaux sculptés ; l'artiste devra alors adapter son geste aux particularités de l'élément de base choisi (pierre, bois...). La sculpture est un vaste sujet, mais voyons tout de même les principales catégories de technique qu'elle regroupe.

A / La taille

La taille s'effectue par **retraits de matière.** Le bois et la pierre sont les principaux matériaux utilisés. Malgré tout, on peut tailler bien d'autres matières originales comme par exemple la glace. **La technique de la « taille directe »** est souvent préférée par les artistes car la forme de la pierre, ses veines, son grain évoluent au même rythme que l'artiste, son geste et son imagination.

• La pierre

Sa structure même détermine son « grain ». Il peut être grossier (granit, certains calcaires) ou fin (marbres, pierres précieuses). La couleur des pierres est variable et peut évoluer selon la finition. En effet, elle peut apparaître « **brute de taille** » (avec les traces du burin) ou au contraire **polie comme un miroir.**






Granit vert, pierre marbrière, marbre, pierre calcaire.

Certaines sculptures très anciennes présentent une granulation très prononcée, ceci est dû à l'effet du temps (corrosion) qui creuse la pierre. Il est intéressant de constater que certains artistes recherchent ce même aspect de surface pour exprimer au mieux ce qu'ils veulent transmettre par la matière.

Pour tailler la pierre, on utilise notamment le burin, la pointe, le ciseau, la gradine (sorte de ciseaux dentelés), la boucharde (marteau hérissé de pointes), les outils pneumatiques à air comprimé pour dégrossir rapidement...

L'« *Esclave révolté* » de Michel-Ange est un exemple de sculpture inachevée. Elle a été réalisée en taille directe dans le morceau de marbre. La statue est formée, mais elle est toujours contenue dans le bloc de pierre encore brut.



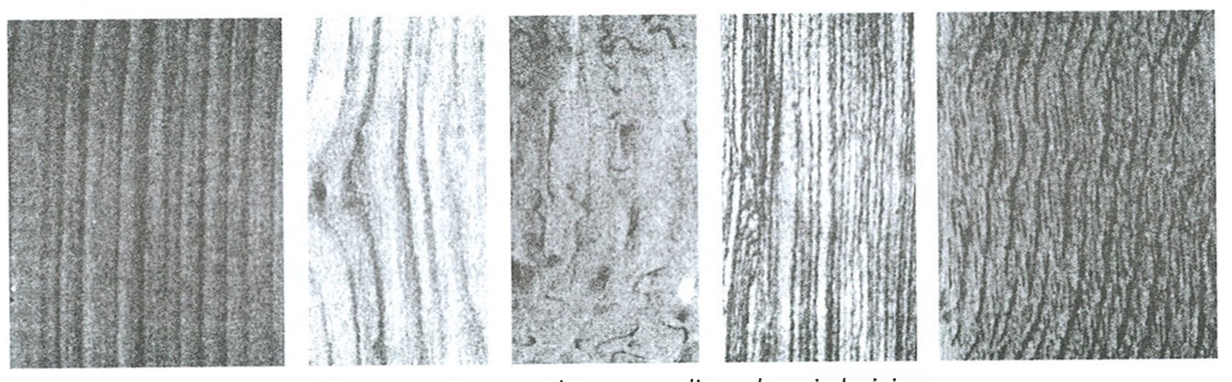


Le choix de la pierre et des outils est donc déterminant pour la création et la gestuelle. La forme de la pierre est aussi déterminante. Ainsi, dans son œuvre *Tête*, Giacometti affronte les problèmes formels de la pierre de base en transformant une simple dalle en tête (Giacometti, *Tête*, vers 1928, Amsterdam, Stedelijk Museum).

• Le bois

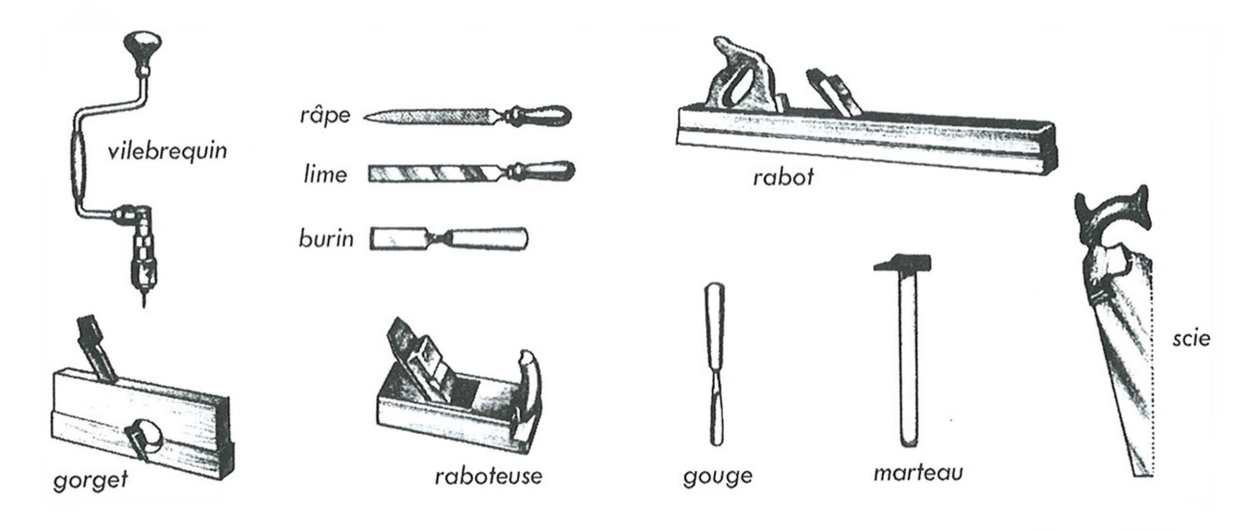
Tout comme la pierre, le bois possède des essences diverses selon qu'il s'agisse de peuplier, de chêne, de saule... Certains bois sont particulièrement adaptés à certains usages :

- l'acajou : en ébénisterie, placage, embarcation ;
- le platane : en gravure, sculpture, ébénisterie ;
- le sapin : en charpente, menuiserie, emballages, poteaux, copeaux, pâte de bois ;
- etc.



Cerisier, orme, ronce de noyer, palissandre, pin larinia.

Vous remarquerez que les outils de sculpture du bois sont finalement assez proches de ceux de l'artisanat.



Le geste de l'artiste va suivre plus ou moins la structure naturelle de ce matériau (fibres). L'aspect de surface sera changeant selon que le plasticien laisse le bois brut ou travaille la finition, par le ponçage ou encore en vernissant.



B / Le modelage

Il peut être réalisé par retrait, ajout ou déformation (à chaud pour les métaux ou le sucre par exemple). Il concerne divers matériaux comme la terre (argile...), le plâtre, les pâtes à modeler (plasticines, pâte à sel...) ainsi que les mortiers.

C / Le moulage

- Le bronze

Le bronze est un alliage variable de cuivre, de plomb, d'étain ou de zinc. Il est coulé en fusion dans un **moule**. Si la sculpture est de grande taille, on fera plusieurs moules pour assembler par la suite les morceaux, notamment en les soudant.

Cette fonte suivra deux procédés :

- **procédé dit « au sable » :** on travaille avec un moule en sable réfractaire (c'est-à-dire qu'il devient un amas solide en chauffant) pour obtenir une épreuve dans la même matière. Cette épreuve grattée, pour être moins épaisse, est replacée dans le moule, où le métal en fusion sera coulé pour combler les espaces. Une fois refroidie, la pièce, qui est creuse, doit être polie et patinée.
- **procédé dit « à la cire perdue » :** cette technique nécessite moins de retouches de finition que la précédente. Dans un moule en plâtre, on réalise une épreuve en sable réfractaire. On gratte cette épreuve pour en diminuer l'épaisseur. Ensuite on applique de la cire sur cette surface. L'épreuve est alors soumise à une très forte température qui fait fondre la cire. Dans l'espace qui se crée entre la croûte de sable et la cire qui fond, on coule du bronze en fusion.

II - Les collages et assemblages

A / Le collage

Les premières traces de collages sont datées du XIIe siècle, ce sont les fameux tableaux de poèmes d'origine japonaise.

La technique du papier collé s'est surtout développée au XXe siècle avec le mouvement du Cubisme, et des artistes tels que Picasso ou Braque, puis sous l'impulsion des Surréalistes et du mouvement Dada.

Les Cubistes **travaillent la forme et la composition.** Prenons en exemple *Violon et raisins* de Pablo Picasso. Cette toile consiste à présenter un objet commun sous tous les angles, permettant de comprendre au mieux les caractéristiques du violon. Cette œuvre cohérente, basée sur un élément que chacun connaît, offre la possibilité au spectateur d'unir les fragments pour retrouver le sujet initial, tel qu'on le perçoit. Le peintre met donc en place à la fois :

- des éléments connus de tous ;
- un jeu subtil entre objet tangible et fragments de surfaces planes découpant ce même objet.

Voilà donc un regard nouveau et une nouvelle représentation du monde visible.





Cette vision de la création se retrouve dans celle du collage. La recherche de la composition est un jeu à partir d'éléments du quotidien découpés, déchirés, désincarnés puis associés. **Simplicité, technicité et matérialité** sont les termes pouvant qualifier les collages.

Apollinaire, dans *Montjoie* en 1913, revient sur le collage en ces termes : « Sévèrement Picasso a interrogé l'univers. Il s'est habitué à l'immense lumière des profondeurs. Et parfois, il n'a pas dédaigné de confier à la clarté, des objets authentiques, une chanson de deux sous, un timbre poste véritable, un morceau de journal quotidien, un morceau de toile cirée sur laquelle est imprimée la cannelure d'un siège. L'art du peintre n'ajouterait aucun élément pittoresque à la vérité de ces objets. »

Cependant, le collage ne se limite pas à cette époque de l'histoire de l'Art. Cette technique a été développée et trouve de nos jours encore son utilisation chez les artistes. Ainsi, le poète Dadaïste Tristan Tzara recommande pour écrire une œuvre de découper des mots dans des journaux et d'en faire un tirage au sort pour ensuite les placer les uns à la suite des autres. Il inclut de la sorte la notion de hasard, à base de quotidien, pour en faire une création. À partir de 1918, les artistes Dada utiliseront le collage photographique ainsi que le photomontage qui se pratique en chambre noire. Max Ernst, représentant du Surréalisme, réalisera des « romans collages » comme *La femme aux cent têtes* qui se présente comme un récit collage. Au fil du temps, de nombreux artistes se sont appropriés cette technique, comme par exemple Matisse, Rauschenberg, ou encore David Hockney.

Le collage est, à la base, une technique très simple mais qui demande **un vrai travail de composition**, et qui peut aboutir à des réalisations élaborées.

On utilise généralement des papiers colorés, des coupures de presse ou des reproductions photographiques découpées ou déchirées qui permettent de multiples manipulations avant de déterminer la composition définitive. **On peut évidemment sélectionner d'autres types de matériaux** (sable, bois, plastiques...) pour réaliser une œuvre à l'aide du collage.

Il est bien sûr possible d'associer le collage à toutes sortes d'autres techniques graphiques ou picturales.



Collage de papiers et tissus peints et déchirés.

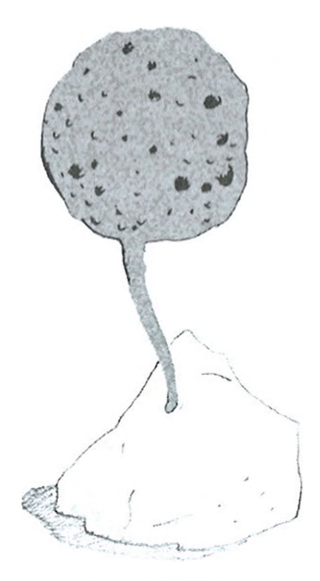


B / L'assemblage

C'est un procédé issu de la sculpture liant divers matériaux afin d'établir une sorte de collage en trois dimensions. On peut trouver des prémisses de cette forme d'art avec les « ready-made » de Marcel Duchamp. Il choisissait des objets du quotidien (comme un tabouret et une roue de vélo par exemple) et les assemblait.

Pour assembler les pièces d'une sculpture, on peut les coller, les souder, les riveter, les imbriquer ou tout simplement les mettre ensemble. Vous voyez donc que la frontière entre assemblage et collage ou installation reste mince. Ces techniques reprennent souvent des principes communs.

L'assemblage permet d'utiliser des matériaux très variés, autres que les matériaux dits traditionnels. Les artistes travaillent de plus en plus avec des matières synthétiques ou plastiques. Ainsi Yves Klein réalise ses « *sculptures éponge* ». Dans un socle en pierre, il fixe une tige de métal dans laquelle il plante une éponge. Cette dernière est recouverte de résine synthétique et d'un pigment pur (bleu, rose, ou encore en peinture d'or). Ces assemblages associent donc divers éléments au service de la forme et des idées cultivées par les Nouveaux Réalistes.



Croquis d'une « sculpture éponge ».

Claes Oldenburg, représentant de la culture Pop Art, travaille les formes des objets du quotidien. À partir de divers éléments plastiques et synthétiques, il crée un nouveau langage plastique en détournant l'ordinaire de sa fonction initiale. Dans ses œuvres comme *Soft Typewriter, ghost version* de 1963 (machine à écrire molle), il crée un environnement quotidien enclin à montrer la dégradation (ramollissement) de l'environnement : les objets sont mous, ils semblent s'affaisser sous leur propre poids ; ici, la machine à écrire est entièrement réalisée en tissus et semble s'être dégonflée comme un vulgaire ballon en plastique.

Depuis les années soixante, on emploie l'expression vidéo-sculpture. Des artistes tels que Nam June Paik, utilisent comme un matériau quelconque le téléviseur dans des assemblages. Ce dernier joue alors le rôle de module lumineux que l'on empile et accumule sous différentes formes (exemple : *Arc double face*, 1985, 100 postes de télévision et 5 bandes vidéo).





III - L'installation

L'évolution des matériaux en sculpture conduit les artistes vers de nouvelles possibilités de créer. Les œuvres s'ouvrent de plus en plus vers le travail de la place dans l'environnement. On cherche alors à travailler **la relation matière par rapport à l'espace.**

L'installation est une forme d'art contemporain qui, en **combinant divers matériaux et médias, propose de créer des espaces, des lieux que le spectateur va expérimenter.** Elle restructure, réaménage l'espace afin d'y faire circuler observateurs et idées de façon particulière.

Ces œuvres peuvent mettre en scène des sculptures, des peintures ou des photographies mais aussi des médias modernes (films, sons, éclairages...). L'installation est le lieu de rencontre de matériaux plus ou moins hétérogènes, familiers, simples ou complexes pour servir l'émotion. Qu'il s'agisse d'une sculpture à proprement parler ou d'éléments associés, l'installation est un **travail de mise en scène.** Elle exploite le quotidien, la réalité, ce qui nous entoure au service du message à transmettre.

Par exemple, *Seven Childlike uses of warlike material* de Robert Filliou en 1970 est une installation dans laquelle il montre une série d'éléments anodins (chaise, caisse de bois...) pouvant devenir, selon lui, des armes de guerre pour les enfants. Des objets du quotidien, plus ou moins travaillés par l'artiste, sont alors associés dans une installation, pour transcrire au mieux son message. Il n'est plus question de sculpture au sens le plus simple du terme, mais d'une **véritable vision d'ensemble liant vie et art.**

L'installation a son autonomie, sa propre dynamique. Elle peut être figée ou mouvante et donc parfois programmée ou pilotée. Elle peut aussi nécessiter l'intervention du spectateur pour fonctionner. Certaines installations sont réalisées par rapport à un lieu particulier. L'artiste conçoit alors son œuvre en fonction d'un endroit précis et elle ne peut donc pas exister ailleurs ou même être déplacée. C'est ce qu'on appelle une **installation « in situ ».**






Notes personnelles



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).





Leçon 5 - Techniques photographiques et infographiques





I - La photographie

Le mot « photographie » est composé de deux racines d'origine grecque :
- le préfixe « photo » (*photos* : lumière, clarté) : qui procède de la lumière, qui utilise la lumière ;
- le suffixe « graphie » (*graphein* : peindre, dessiner, écrire) : qui écrit, qui aboutit à une image.

La photographie est souvent qualifiée de sixième art. C'est un **moyen mécanique et technique** de garder une trace d'objets, de scènes ou de personnages rencontrés. Elle peut être figurative ou abstraite, utilisée dans un cadre artistique ou descriptif, elle est un moyen **d'expression aux multiples possibilités.**

On peut aujourd'hui diviser cette technique en deux grandes familles :
- la photographie argentique utilisant des techniques analogiques ;
- la photographie numérique

A / L'argentique

C'est **en 1826** que Joseph Nicéphore Niepce pris **la première photographie de l'histoire,** *Le point de vue du Gras.* Elle représente une vue sur une aile de sa propriété de Saint Loup de Varennes. En regardant attentivement cette image, on s'aperçoit que l'éclairage est très particulier. En effet, la pose ayant duré plusieurs heures, le soleil a éclairé le mur de droite puis celui de gauche au fur et à mesure de la journée.

Après la mort de Nicéphore Niepce en 1833, c'est Louis Jacques Mandé Daguerre qui poursuivra les recherches et améliorera la technique. C'est seulement en 1839 que l'invention de la photographie (daguerréotype) est déclarée par l'Académie des sciences. Viendront ensuite progressivement l'invention du négatif en 1840, celle du film souple en 1884 et de la photographie en couleurs vers 1900.

La photographie argentique nécessite une connaissance des principes de base si l'on désire obtenir un « produit fini » conforme à ses attentes et ne pas se contenter de presser un déclencheur.

Le photographe peut intervenir sur de **nombreux paramètres** : choix de l'objectif, du temps d'exposition, de l'ouverture du diaphragme, du révélateur, de la durée et température de développement, du papier (type et format)... Ces paramètres sont autant de choix qu'il faut effectuer pour parvenir à l'image désirée mais nous verrons tout cela plus en détail dans le paragraphe qui concerne la prise de vue.

B / Le numérique

Le terme de photographie numérique regroupe **toutes les techniques qui permettent d'obtenir une photographie en utilisant le capteur électronique comme surface photosensible.** Cela concerne également les techniques de traitement et de diffusion qui en découlent.

Le numérique apparaît vers le début des années 1980 et continue de progresser et de se développer aujourd'hui.

L'image photographiée est constituée de pixels, plus ou moins nombreux et précis. Lors de son passage sur ordinateur, la matrice de pixels est transformée en un fichier informatique (JPEG, TIFF, RAW...).





Les photographies sont stockées sur une carte mémoire qui permet, généralement via un câble USB, de transférer les images sur un ordinateur, un disque dur ou directement sur une imprimante ou une borne de tirage.

De nombreux réglages sont proposés sur les appareils numériques. On trouve aussi, la plupart du temps, une banque d'effets applicables directement (vision de nuit, sépia, négatif...).

Une fois les photographies prises et transférées sur l'ordinateur, il sera possible, grâce à certains logiciels (Photoshop® par exemple) de modifier de nombreux paramètres. **On va pouvoir retoucher l'image** de façon discrète (pour en effacer les défauts) en jouant subtilement sur les contrastes, la luminosité, la balance et la saturation des couleurs... Il est aussi possible de la déformer (étirements, vagues, filtres...) ou de la modifier (découpe, montages...) de façon plus flagrante.

Bref, les possibilités sont presque illimitées. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il faille abuser de ces différents effets ou compter un peu trop sur eux : **une photographie mauvaise à la base ne se transformera jamais en chef d'œuvre !**

C / La prise de vue

Les systèmes optiques des appareils argentiques et numériques (viseur optique, chambre reflex et objectif) sont assez voisins. Seul l'obturateur, remplacé par un capteur pour le numérique, diffère vraiment.

Voici maintenant les différents points qu'il vous faudra définir avant de prendre votre photo. Nous prendrons comme base un appareil classique type reflex (images 24x36) équipé d'un objectif 50mm.

• Le sujet

Le choix des sujets est vaste mais vous pouvez néanmoins tenter de vous imposer des thèmes afin de réaliser des séries de photographies cohérentes. **Les principaux sujets sont, entre autres, le paysage (urbain ou naturel), la nature (faune et flore), la nature morte, l'humain et la photo abstraite.** Ces grands thèmes regroupent, bien sûr, beaucoup de sous-parties qui peuvent vous permettre de cerner plus précisément votre sujet. Par exemple « l'humain » comprend le portrait, le nu, la mode...

• La pellicule

La sensibilité d'une pellicule (ou du capteur numérique) est définie en ISO ou ASA. Plus le nombre accompagnant ce terme est grand et plus le film sera sensible à la lumière. Un film 100 ISO sera parfait pour l'extérieur par beau temps, un 200 ISO permettra de prendre des scènes d'intérieur et des extérieurs par temps gris, un 400 ISO sera utilisé pour des prises de vues d'intérieur dans des conditions de luminosité moyenne ou mauvaise...

Sachez tout de même que plus un film est sensible (donc plus le nombre est grand) plus il contiendra de grain, c'est-à-dire que vous perdrez en finesse de définition.

• Le temps de pose

Le temps de pose représente le **laps de temps pendant lequel le diaphragme reste ouvert.** C'est donc la durée d'exposition de la pellicule argentique ou du capteur numérique. Bien sûr, plus ce temps est long et plus le film ou le capteur recevra de lumière.



Sur les appareils classiques, les temps de pose les plus courants (déterminés en secondes ou fraction de secondes) vont de 1 seconde à 1/1000ème de seconde. On appelle vitesses rapides les temps inférieurs à 1/250ème et vitesses lentes les temps compris ente 1 seconde et 1/125ème.



En dessous du 1/125ème, il faudra s'équiper d'un pied pour avoir une photo nette car plus les vitesses sont lentes et plus il devient difficile de ne pas bouger durant le temps de pose.

• L'ouverture de diaphragme

Le diaphragme est un élément comparable à l'iris de l'œil. Il s'ouvre plus ou moins de façon à laisser passer une quantité de lumière variable.

Sur les objectifs, on trouve une bague sur laquelle sont indiquées les différentes valeurs d'ouverture : 2 - 2,8 - 4 - 5,6 - 8 - 11 - 16 - 22... **Plus le nombre est grand, et plus l'ouverture sera petite.** Par exemple à f/16 (focale 16), vous allez avoir une petite ouverture et donc peu de lumière qui passera, inversement à f/2,8 la dose de lumière sera beaucoup plus importante.

Le passage d'un nombre d'ouverture au nombre inférieur, par exemple de f/11 à f/8, signifie que la quantité de lumière reçue par la pellicule (ou le capteur numérique) est multipliée par deux. Cela fonctionne dans les deux sens, on augmente de deux fois ou on diminue de deux fois la quantité de lumière en passant au nombre inférieur ou supérieur.

• La profondeur de champ



Pour une même sensibilité de pellicule et une même scène, il existe plusieurs combinaisons temps/ouverture.

En effet, soit vous choisissez de laisser passer la lumière longtemps mais par une petite ouverture, soit vous choisissez un temps de pose très rapide, auquel cas, l'ouverture choisie devra être plus grande. Par exemple les combinaisons f/11 pour 1/60ème, f/8 pour 1/125ème ou f/4 pour 1/500ème permettent d'obtenir la même quantité de lumière.

Cependant, **sur l'image, il y aura une différence : la profondeur de champ.**

En effet, la taille de l'ouverture du diaphragme va modifier l'étendue de la zone nette de l'image communément appelée « profondeur de champ ».

Une petite ouverture (grand nombre de diaphragme) va entraîner une grande profondeur de champ, c'est à dire que plusieurs plans de votre image seront nets. Au contraire, avec une grande ouverture (petit nombre) le plan sur lequel la mise au point a été faite sera net, mais les autres resteront flous.



Il faut bien penser que si vous choisissez une petite ouverture, le temps de pose sera plus long, cela peut donc entraîner un risque de flou dû au mouvement de l'appareil ou du sujet pendant ce laps de temps.








Grande profondeur de champ et profondeur de champ réduite ©A. Cocco.

II - L'infographie

L'infographie est une technique utilisant les outils et supports informatiques.

On parle souvent de **PAO** (publication assistée par ordinateur), de **DAO** (Dessin Assisté par Ordinateur), de **CAO** (conception assistée par ordinateur). Ce sont des termes qui regroupent l'ensemble des moyens de production visuelle via l'outil informatique.

L'évolution et les progrès technologiques ont engendré un grand développement de ces techniques, devenues des éléments incontournables du monde des arts appliqués aujourd'hui.

L'infographie permet, entre autres, de **créer, retoucher et/ou mettre en forme textes et images.** Ses domaines d'application sont aussi variés que les possibilités de création. On peut découper cette technique en plusieurs domaines par exemple : le graphisme 2D, l'animation 2D ou 3D, la création 3D, la programmation (Internet), etc.

Il existe plusieurs types de logiciels qui peuvent intéresser le spécialiste des arts appliqués : ceux de mise en page (comme Indesign®, QuarkXpress®...), ceux de dessin vectoriel (qui permettent de dessiner des tracés sur ordinateur, comme Illustrator®), ceux de retouches d'image (comme Photoshop®, avec lesquels vous pourrez retravailler des images, réaliser des photomontages, des effets...), et enfin ceux de 3D, au maniement plus complexe, et qui permettent de réaliser des scènes ou des objets simulant la perception réelle que nous avons de l'espace (tels que 3DSMax®, Archicad®...). Bien sûr il en existe beaucoup d'autres.

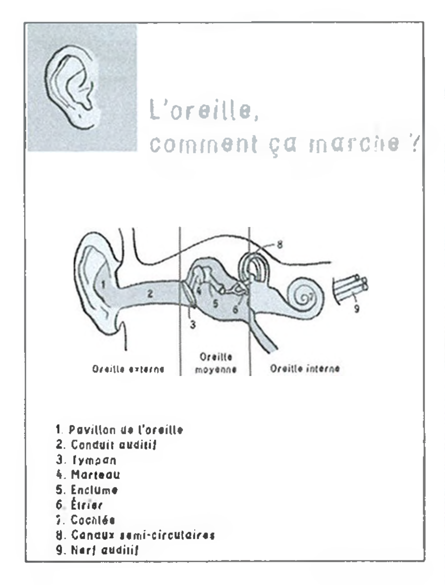


L'utilisation de ces logiciels et de leurs nombreuses possibilités ne dispense toutefois pas d'une culture visuelle et artistique approfondie. Ils doivent être utilisés comme outils, au même titre qu'un crayon ou un pinceau.

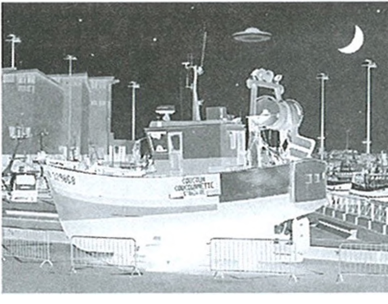
Voici quelques exemples d'utilisation de ces logiciels, principalement tournés, puisque c'est l'objet de ce cours, vers la création plastique et l'expression plastique.











Mise en page et légende avec Indesign®. Image retravaillée sur Photoshop®. Illustration réalisée sur Illustrator®.



Notes personnelles



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).





Leçon 6 - Techniques diverses



Les artistes ont toujours exploré les techniques et matières afin de trouver des pratiques singulières qui leur permettent d'exprimer le message qu'ils souhaitent véhiculer. Ainsi, certains artistes ont créé leur propre technique plastique. En voici quelques exemples.

- Accumulation

Il s'agit d'une des techniques du Nouveau Réalisme (fondé en 1960), dont Arman est le plus important représentant. Il réunit des objets du quotidien (lampes, peignes de poupées dollars...) et les présente dans des blocs de plexiglas. Il réalise aussi des « *poubelles* », rassemblant des déchets venant du marché, de ses amis ou de foyers bourgeois. Il regroupe et concentre les objets de consommation afin de dénoncer le quotidien et de le figer en une nature morte, portrait de la civilisation.

- Nouveaux médias

Depuis les années soixante dix, ce terme regroupe toute pratique artistique utilisant les outils modernes tels que les lasers, l'ordinateur, les transmissions satellite, la vidéo, les hologrammes, les projections... Joseph Nechvatal propose en mars 2004 une exposition de peinture virale où les peintures vidéo projetées se font grignoter par deux bandes de bacilles manipulées par des spectateurs.

- Décollage

Une autre technique du Nouveau Réalisme, utilisée entre autres par Jacques Villeglé, Raymond Hains ou Mimmo Rotella, consiste à décoller des affiches superposées sur des palissades ou des panneaux, ceci dans le but de dénoncer les pratiques publicitaires et de faire apparaître les réalités cachées sous ces différentes couches.

- Dripping

Technique issue du mouvement expressionniste abstrait, développée par l'artiste américain Jackson Pollock, elle consiste à faire couler, jeter et/ou étaler de la peinture sur la toile au moyen de boîtes percées ou de bâtons. Le geste n'a alors pas de sens précis, c'est l'acte et la façon dont l'artiste s'exprime librement à travers lui qui est le sujet de ces œuvres.

- Tag

Il s'agit de peintures faites à la bombe aérosol, pouvant utiliser le pochoir. On trouve les tags le plus souvent sur les murs des villes. Ils sont réalisés par des artistes qui prônent la liberté d'expression et tentent de développer un message social.

- Compressions

Cette technique est automatiquement associée à César. D'abord représentant de la tradition moderne avec ses fers soudés, il choque et devient un avant-gardiste avec ses compressions. Il se sert d'une presse qui broie et écrase le métal. À travers ses compressions d'objets métalliques ou d'automobiles, il parle de la technologie et de l'iconographie des grandes villes.

- Emballage

En emballant de tissus ou de plastiques des objets, des bâtiments ou des monuments (comme par exemple, le Pont Neuf à Paris) Christo cherche à cacher la réalité tout en attirant le regard sur l'amas empaqueté. Il révèle le sujet emballé en lui donnant une nouvelle matérialité.





• Tissus

Le tissu offre de nombreuses possibilités techniques que ce soit en peinture (directement sur le tissu) ou en créant de véritables structures avec celui-ci. Gérard Deschamps crée des tableaux de chiffons, vêtements, foulards... Il répond par ce travail au questionnement des artistes des années cinquante qui portent une attention particulière à la texture. Il utilise toutes les facettes de l'industrie textile pour faire ses tableaux. Il joue avec les couleurs, les matières, les étoffes lisses, brillantes, chiffonnées, soyeuses...

• Techniques mixtes

Elles consistent à mélanger plusieurs procédés sur une même surface. Dans une toile d'Antonio Tàpies en 1985, on retrouve par exemple les pantoufles de l'artiste collées dans la matière constituée de tissus et de peinture épaisse.

Les techniques, bien que liées entre elles, ont cependant des effets et des modes d'utilisation bien différents, c'est-à-dire des spécificités qui leur sont personnelles. Il faudra donc bien penser à cette spécificité pour pouvoir établir un choix, une association qui conviendront le mieux à chaque sujet ou thème d'expression choisi.



Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Conclusion

Voilà, notre tour d'horizon des techniques courantes en arts plastiques et appliqués est terminé. Il s'agit, comme nous l'avons dit dès l'introduction, d'un aperçu rapide : les possibilités de création sont infinies et c'est à vous qu'il appartient de trouver celles qui vous conviennent le mieux, voire d'en découvrir de nouvelles.

Nous vous proposons, pour finir, quatre devoirs dans lesquels vous allez pouvoir mettre en pratique certains outils évoqués dans ce cours. N'hésitez pas à vous lancer et n'ayez pas peur de renvoyer votre premier devoir. Souvenez vous que c'est en pratiquant et en faisant des erreurs que l'on progresse…





Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre cours, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le immédiatement à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Assemblez bien vos documents ensemble et envoyez-les à l'école (Ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, celui-ci vous sera retourné avec :

- une note sur 20 ;
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre « Guide d'accueil et de travail »).

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service Pédagogique l'imprimé « Questions au professeur » sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous pose problème. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle.** Passez à un autre devoir ou à un autre cours.

Vous trouverez plusieurs sortes de devoirs selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travail pratique... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rendre votre travail de la manière la plus claire possible pour vos professeurs.

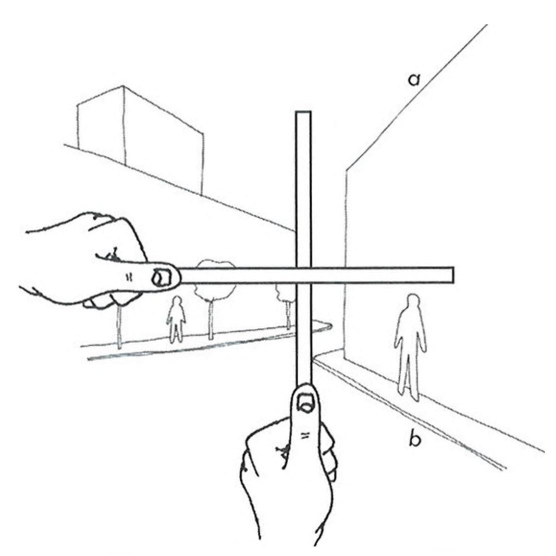
Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de 1 ou 2 devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections et conseils de vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

L'équipe pédagogique





Pour dessiner en perspective, il est important de prendre des repères à partir des lignes horizontales et/ou verticales (par exemple en se servant d'une règle comme ci-dessus). Ainsi, vous pourrez voir les lignes qui « descendent » (comme la « a ») et celles qui « montent » (comme la « b »).

Critères de notation :

- respect et compréhension du sujet ;
- qualités plastiques ;
- maîtrise des médiums choisis.

Temps estimatif à consacrer à ce devoir : environ 2 à 3h au total.



Questions au professeur - 407LF02CQP

Expressions plastiques : les techniques

CADRE À COMPLÉTER

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Pays ....

N° D'ÉLÈVE :

Envoyez cet imprimé au Service pédagogique :

1 - Complétez bien lisiblement les différents champs ci-dessus.

2 - En posant votre question, soyez aussi précis que possible (numérotez vos questions si il y en a plusieurs).

3 - Indiquez le numéro du devoir et le numéro de l'exercice auxquels se rapporte votre question.
S'il s'agit d'une question plus générale, indiquez la ou les pages concernées du fascicule.

VOTRE QUESTION

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Voir au verso la réponse de votre professeur »»»



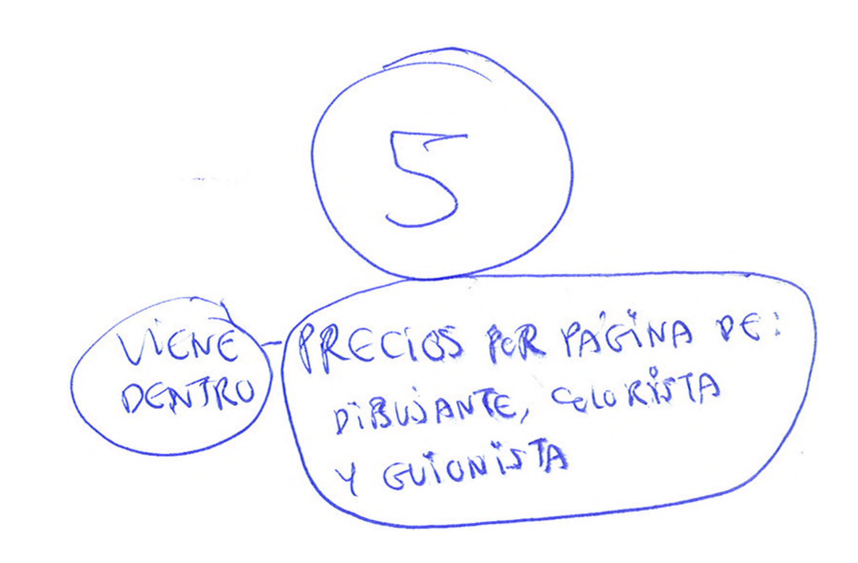



Notes personnelles





Histoire et éléments de la BD



Lignes et formations

l'école des métiers créatifs

208LF01C






Histoire et éléments de la BD

Auteur :
Paul Glaudel



Mode d'emploi du cours

Ce cours se présente comme une **succession de leçons**, divisées en différentes parties (Plan détaillé en début de cours).

Suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre. Ces leçons se suivent selon une progression logique, par étapes (même si rien ne vous empêche de feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble).

Etudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir, et surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent en fin de fascicules) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettrons de vous auto-évaluer, de vérifier vos acquis, avant celle de vos professeurs... surtout si vous les faites honnêtement !

> Cf. « Conseils méthodologiques » dans votre *Guide de travail et d'accueil.*

Comment fonctionne le cours ?

Pour vous faciliter l'apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, de ses parties, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Sorte de résumé un peu « télégraphique » des idées et des données majeures, qui vous permettra, en seconde lecture, de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement comprendre et assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :


Signale les remarques importantes, les points essentiels


Signale les exemples, les modèles, etc.


Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...


Signale un exercice ou un travail autocorrectif... à vous de jouer !



Sommaire





B.D.



© Glaudel.



Introduction

La Bande Dessinée est un art récent, qui a mis près d'un siècle à conquérir des lettres de noblesse. Ses initiales, « **BD** », sont désormais incontournables et son mode de fonctionnement hybride **ne trouve d'équivalant narratif que dans le Cinéma** puisque, comme ce dernier, elle associe texte et image, et use d'ellipses (ces « images » entre les images imaginées par le spectateur...).

Ses bulles et ses cases se sont développées dans de multiples styles et genres, et aujourd'hui, les **milliers d'ouvrages publiés annuellement** ont trouvé place dans les bacs des libraires... Son succès a presque généré un excès, une surproduction qui fait que la BD est aujourd'hui présente dans de multiples domaines, parfois inattendus : quel homme célèbre n'a pas son album retraçant son histoire dessinée ? Pour telle profession, c'est un héros récurrent et pour tel village, c'est une BD policière située dans ses ruelles et animant ses illustres habitants...

Mais il y a un bon côté à cette omniprésence : la prospérité. En effet, ces milliers d'albums sont réalisés chaque année par autant de **dessinateurs, scénaristes et coloristes**, générant en chaîne du travail pour les libraires, imprimeurs, et autres diffuseurs, tout ça pour arriver par hasard sur les tables de nuit des lecteurs, ou d'autres endroits tranquilles que vous pouvez imaginer...

Imaginer justement, c'est le rôle et la fonction première d'un créateur de BD. Et c'est aussi beaucoup de travail, ce qui en fait un vrai métier : faire des dessins, créer des personnages, de beaux décors, de belles couleurs, le tout au service d'un scénario original ou formidable, humoristique ou ésotérique, mis en valeur par des dialogues percutants ou drôles, écrits au porte-plume dans des bulles carrées ou rondes, voilà la Bande Dessinée !

Et en plus d'en faire, on peut aussi en lire, quitte à se laisser influencer doucement par ses auteurs préférés ! Alors, **mangas, comics ou BD** ?

Vous avez la vocation ou vous désirez simplement **approfondir vos connaissances** sur ce moyen d'expression moderne et terriblement efficace ? Ce premier cours va vous donner quelques repères concernant l'Histoire de la BD, son univers, mais aussi l'étude de vos aspirations, l'importance du scénario et du matériel ...

PS : ce cours contient une quantité importante d'exemples illustrés, mais aussi de références que nous vous laissons libres de rechercher par vous-mêmes, au gré de vos envies ou de vos besoins.



© *Glaudel.*



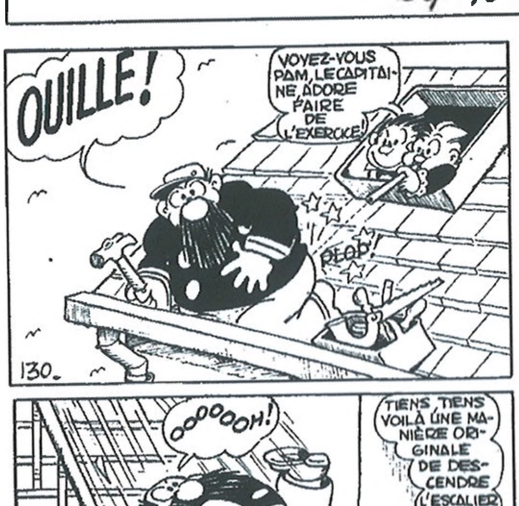


Leçon 1 - Petites histoires de la BD

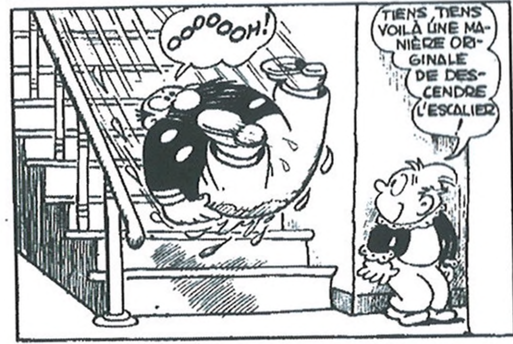


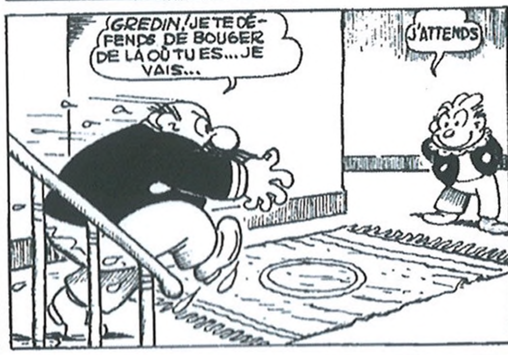
The KATZENJAMMER KIDS

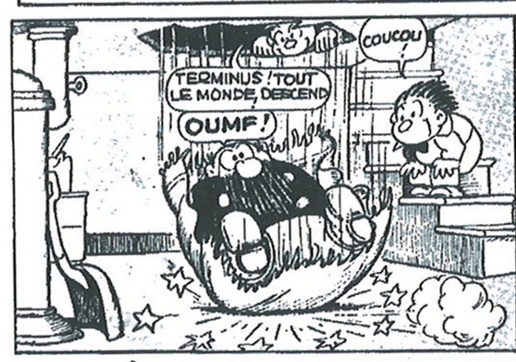
by Knerr

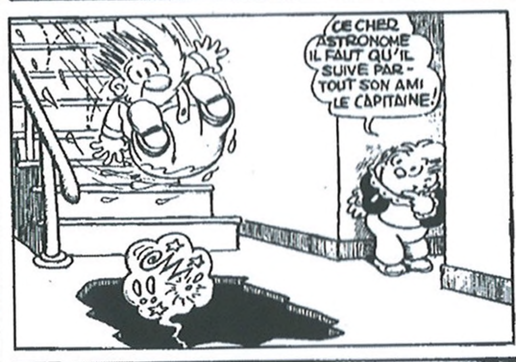


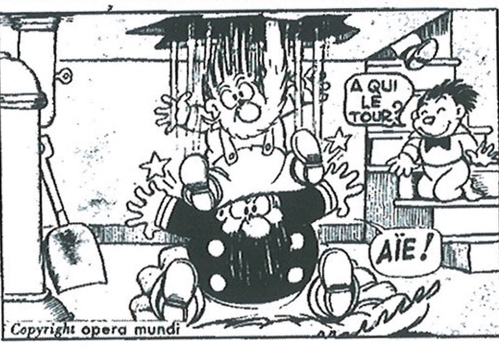














© Knerr (« Pim Pam Poum »).






Pourquoi la Bande Dessinée ?

Toute personne a lu de la BD avant d'en réaliser. Le choix de passer à l'action résultant d'une habileté manuelle naturelle ou le goût de raconter des histoires en pensant que cela puisse intéresser quelqu'un (!)...

La BD est un art hybride, en opposition aux arts dits « majeurs », tels que la peinture ou la littérature, mais alliant les spécificités de plusieurs : dessin au trait, couleur, architecture, design, et bien d'autres.

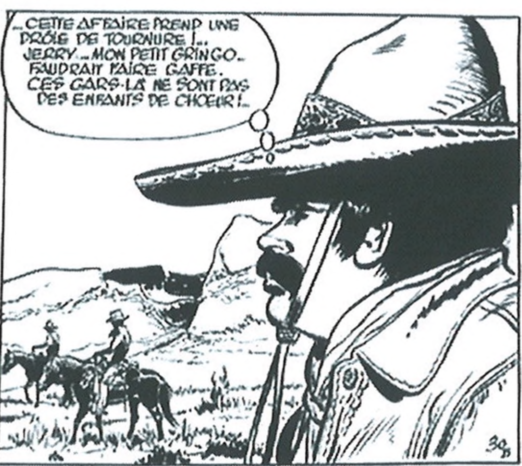
La décision de pratiquer cet art en particulier résulte souvent d'un esprit dissident voire décalé, qui débouche directement sur un **mode de fonctionnement d'autodidacte** (voir la Leçon 2 - *Sources d'inspiration et influences.* La Bande Dessinée réclame un fort libre arbitre, une culture personnelle et un sens de la débrouillardise lié au travail manuel nécessaire à sa réalisation...)

En elle-même, la lecture de bandes dessinées est particulière et si le lecteur de roman y trouve une complexité de lecture et un imaginaire trop dirigé par les illustrations, le lecteur de BD, au contraire, adore cette **combinaison d'effets narratifs et ce rythme de lecture à plusieurs vitesses.**

Nourri pendant de longues années par ses albums préférés, le faiseur de « petits miquets » (voir la citation en fin de leçon) a une culture BD souvent hors du commun et cela découle sur une curiosité pour d'autres domaines de prédilections, toujours de manière boulimique et décalée (il « piochera » ici et là ce qui peut l'intéresser), ce qui est fort utile pour sa culture générale tout court !

Voici donc un aperçu de cette **Histoire de la Bande dessinée.** Tout commence il y a plus d'un siècle, sur un pont imaginaire entre les USA et la France, comme d'habitude...





© Jijé (« Jerry Spring »).





I - Les premières bandes

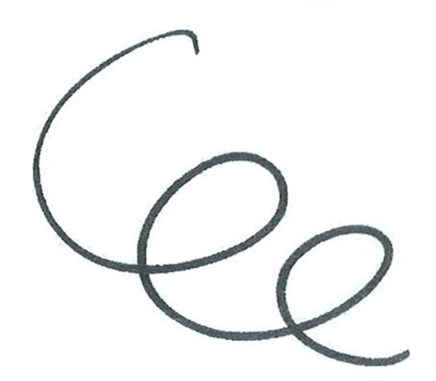
Tout art a une histoire et celle de la « Bande dessinée » démarre à peu près en même temps que le « Cinématographe » (1895).

On peut bien sûr se pencher sur les fresques de Lascaux, les bas-reliefs antiques égyptiens, la tapisserie de Bayeux ou les images d'Epinal, et trouver là des ancêtres à notre BD, puisque bien avant **l'apparition des bulles** (dites savamment « **phylactères** » par les non pratiquants), sur tous les continents, fleurissent jusqu'au XIXème siècle les premières bandes avec texte sous l'image : Hokusai (Japon), Léonard de Vinci (Italie; que n'a-t-il pas fait ?) Toepffer (Suisse, 1833) puis Christophe (France, « *Famille Fenouillard* », 1893 ; et « *Sapeur Camembert* », 1896) en sont les auteurs les plus marquants.

Tout ça pour arriver aux Etats-Unis et découvrir les **« *Katzenjammers* Kids » de Rudolph Dirks en 1897, première véritable bande dessinée avec des bulles dans toutes les cases !**



Plus connue en France sous le nom de « ***Pim Pam Poum*** » (ben oui, vous en avez déjà lu, ces deux jumeaux mutins, un rouquin et un brun, avec une tata au chignon et au rouleau à pâtisserie facile !), cette BD est directement influencée de « *Max et Moritz* » de Wilhelm Busch (Allemagne). S'ensuivront, de part et d'autres de l'Atlantique : *The Yellow Kid* (Outcault), *Bécassine* (Languereau/ Pinchon), *Little Nemo* (Windsor Mc Kay), *Les Pieds Nickelés* (Forton), *La Famille Illico* (Mc Manus)...jusqu'à ***Zig et Puce* d'Alain Saint-Ogan** (1925) qui préfigure l'âge d'or de la BD en inventant certains de ses symboles légendaires (voir par exemple le dessins ci-dessous)...



... et influençant directement une bande dessinée qui va marquer l'histoire de la BD : *Tintin* !

Cette première époque, celle des pionniers et des premiers héros, insuffle au monde un nouveau moyen d'expression, un autre état d'esprit. La presse populaire s'en empare mais on est encore loin des albums sur papier glacé...

II - Ages d'or et magazines

Dès 1929, de part et d'autre de l'Atlantique, des magazines ou suppléments de quotidiens lancent des héros modernes qui vont révolutionner la bande dessinée :

- *Tintin* de Georges Rémi dit « **Hergé** », dans le *Petit Vingtième* (Belgique),
- *Tarzan* d'après Burroughs, *Buck Rogers*, BD de science-fiction, héros de « comics » (appellation américaine). L'année précédente, un réalisateur de dessins animés donne naissance au personnage de *Mickey* dans le court métrage « *Steamboat Willy* ». **Héros symbolique des aventures dessinées ou animées, cette petite souris est sans doute la plus grande création humoristique de tous les temps, et va générer une vague nommée Walt Disney...**



Idée à creuser : si cela vous intéresse, vous pouvez vous plonger dans l'histoire passionnante de la création de Mickey et la carrière de Disney.

Créé en 1934 en France, *le Journal de Mickey* côtoie ceux de *Junior*, *Robinson* ou *Tarzan*, pendant que les « Comics books » battent leur plein outre-atlantique.

En 1938, Superman est le leader des super héros (sans oublier *Mandrake* ou *le Fantôme du Bengale*) et *Spirou* voit le jour sous la plume de Rob'vel !



Une couverture du magazine « Spirou ». © Franquin.

Doyen aujourd'hui des magazines BD, c'est le premier grand terroir européen de bandes dessinées originales. Reprenant bientôt le héros titre, **Joseph Gillain** (dit « **Jijé** »), en est le guide et c'est lui qui formera plus tard **Franquin** (*Spirou, Gaston, Marsupilami*), **Morris** (*Lucky Luke*), **Paape** (*Valhardi, Luc Orient*) et **Will** (*Tif et Tondu, Isabelle*).



Quelques années plus tard, ce même Jijé travaillera avec le jeune **Jean Giraud**, alias **Moébius** (*Blueberry, Arzach, John Difool*) et bouclera la boucle : c'est en effet **le même homme qui a influencé deux des plus grands génies de la BD européenne, Franquin pour l'humoristique, et Giraud pour le réalisme,** étonnant pour un auteur qui ne connaîtra jamais le même succès que ses élèves ! (**Jijé, 1914 - 1980,** créateur de *Blondin et Cirage, Jerry Spring, Valhardi,* il dessinera tout de même *Barbe-Rouge* et surtout *Tanguy et Laverdure*, créés par Uderzo).



Si la BD américaine de cette époque a produit les *Popeye* (Segar, 1929), *Flash Gordon* (Alex Raymond) ou *Dick Tracy* (Chester Gould, 1931), on n'a pas non plus oublié *Betty Boop, Prince Vaillant* (H.Foster, 1937) et surtout les *Batman* (Bob Kane 1938) et autres *Cap'tain Marvel* ou *Wonder woman* !

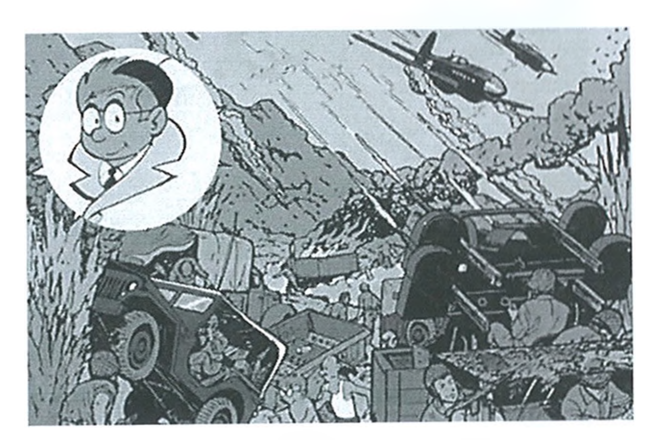
A l'époque, les formats de la BD sont encore à géométrie variable : en hauteur ou « à l'italienne » (en largeur). Comme pour la presse normale, on aime le grand format posé sur la table de la cuisine familiale, et presque allongé dessus, on arpente les « bandes dessinées »... Le papier est alors râpeux et les couleurs en quadrichromie basique : magenta, cyan, jaune et noir. Comme de la sérigraphie bon marché !

III - Après guerre et Grands classiques

Si les **mangas japonais** commencent à partir de cette période à prendre de l'essor (Tezuka), l'Europe n'est pas de reste avec le lancement du ***Journal de Tintin*** (1946), autre foyer créatif belge avec *Spirou*.

Quelques précisions sur les revues qui paraissent à l'époque, et qui fondent l'histoire de la BD telle que nous la connaissons aujourd'hui, en publiant des planches et histoires des héros qui seront les plus marquants de la fin du XXème siècle :

A / Spirou : hormis Jijé, Franquin, Morris et autres Will, on découvre dès 1946 *les Hubinon* (*Buck Danny*) et ***Snoopy*** de Schulz, qui représente la nouvelle BD américaine, sans compter les rééditions des standards US. Plus tard suivront *Johan et Pirlouit* de Peyo, et l'éternel ***Gil Jourdan*** du prolifique et polyvalent **Maurice Tillieux** (1922-1978).



© *Maurice Tillieux (« Félix »).*






B / Journal de Tintin : sous la férule de Hergé qui redessine ses Albums de *Tintin* (après les avoir fait paraître en supplément sous forme de strip ou de pages dans le magazine *Le petit vingtième*), on découvre les nouveaux auteurs belges version « Ligne Claire » : E.P. Jacobs (*Blake et Mortimer*), Jacques Martin (*Alix*), Tibet (*Ric Hochet, Chick Bill*) ou Jean Graton (*Michel Vaillant*), Macherot (*Chaminou, Clifton*), Attanasio (*Spaghetti*)...



La « **Ligne Claire** » est un mouvement graphique spontané mais laborieux, qui a pris corps dans les années 70 sous l'appellation concoctée par Joost Swarte, dessinateur hollandais et sous l'influence bienveillante de quelques créateurs dont Hergé, Alain Saint-Ogan et autre Bob de Moor. Après de nombreux traits glissants sur le calque, on choisit pour encrer le « bon trait », la « bonne ligne », **celle qu'on appelle la Ligne Claire...** Il s'agit d'un trait net et enveloppant, une ligne éclairante entre le vrai et le faux, un style propre, un minimalisme tendant vers le design, et l'absence d'ombres sauf intentions graphiques et artistiques... Si vous le souhaitez, vous pouvez vous référer à ce sujet à l'ouvrage critique de Joost Swarte intitulé *Les Héritiers d'Hergé*.

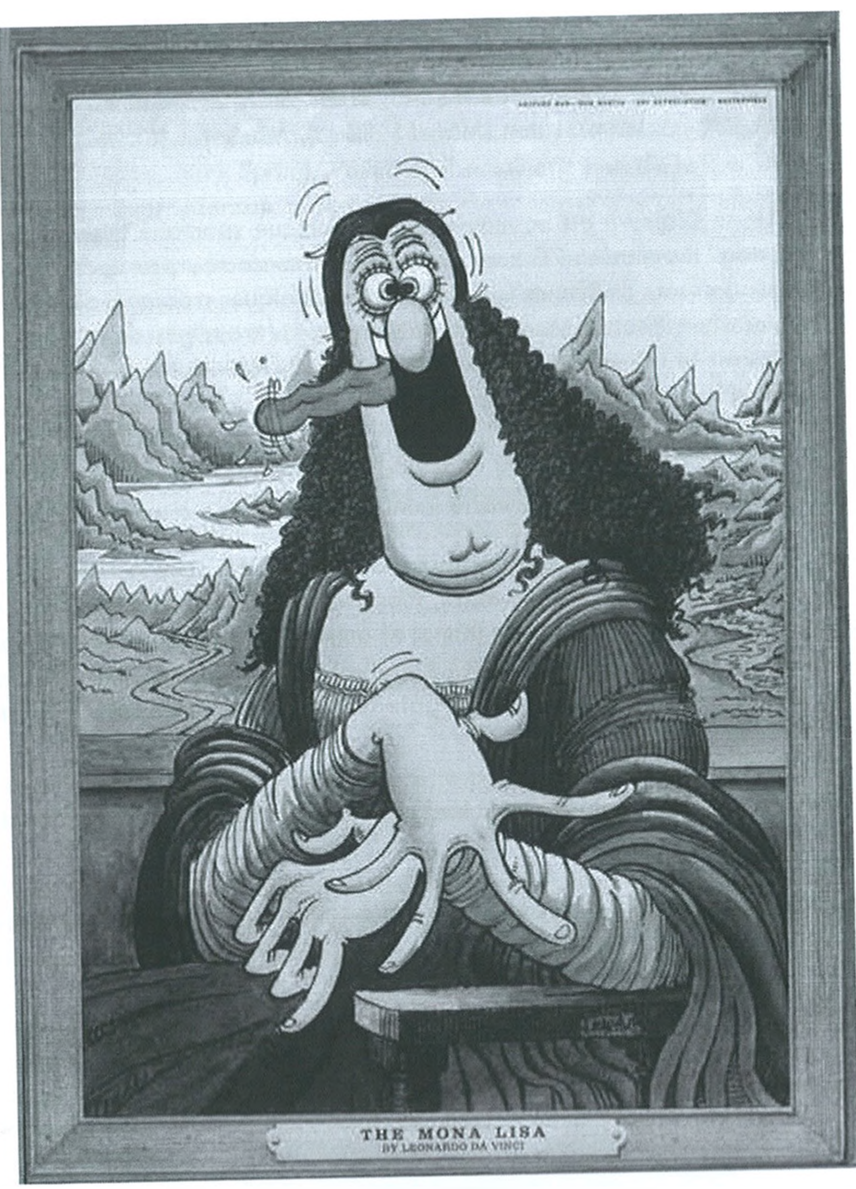
C / Vaillant : créé en 1945, il prendra son véritable essor en **1969** sous le nom de son héros titre : ***Pif Gadget*** ! Nous découvrirons les *Placide et Muzo, Pionniers de l'espérance* (Poïvet-Lecureux), *Arthur le fantôme* (Cézard), *Totoche de Tabary, Loup-noir* (Kline) et autres BD réalistes du scénariste Lecureux dont *Teddy Ted* avec Forton. Les héros-titres (*Hercule, Pif, Pifou*) sont de C. Arnal et Mas. Sans oublier le « ***Gai Luron*** » de **Marcel Gotlib** ! Avec les cerises sur le gâteau qui arriveront en 69-70 : ***Rahan*** de **Chéret-Lecureux**, et ***Corto Maltese*** de **Pratt** !

D / Mad : créé en **1952 par E.C. Comics**, c'est **LE Mag** qui a le plus influencé la BD européenne des années 70.

Sous la houlette de **Harvey Kurtzmann**, les Aragones, Jack Davis, Don Martin, Wallace Wood et autres, parodient tous les genres et préfigurent les Actualités et les « Rubrique à Brac » du journal *PILOTE*...

Ces magazines ont réellement pérennisé la BD, et ils ont influencé la plupart des auteurs d'aujourd'hui.





© Don Martin.

IV - Les enfants d'Astérix et du Journal « Pilote »

Une loi de 1949, sous couvert de proposer une amélioration du statut éditorial des publications de bandes dessinées, et d'améliorer le contenu des publications enfantines (cherchant par là à « imposer » les canons de la BD franco-belge traditionnelle, avec son héros pur et vertueux), a plutôt pour fait de censurer et de brider la créativité des auteurs de l'époque, laissant juste la part belle aux *Schtroumpfs* de Peyo, à *Gaston* de Franquin, *Boule et Bill* de Roba, *Corentin* de Cuvelier, ou encore *Mortadel* et *Philémon* d'Ibanez en Espagne.



Tous les auteurs attendent en fait, en cette fin des années 50, l'avènement d'un magazine qui va changer le cours de la BD européenne. Ce sera le journal « Pilote » qui, sous la baguette de René Goscinny (le scénariste d'Uderzo), va publier pour la première fois les aventures d'*Astérix et Obélix*.

Ce magazine est crée 1959, par Georges Dargaud, avec l'aide de Radio Luxembourg. Il s'agit d'un hebdomadaire de bandes dessinées jeunesse. **René Goscinny** (1926-1977), qui en est le rédacteur en chef, en profite pour scénariser deux nouvelles séries dessinées par son éternel complice **Albert Uderzo**(1927) : ***Astérix le gaulois***, et ***Tanguy et Laverdure*** !

S'ensuivront d'autres personnages bientôt célèbres : *Barbe-Rouge* (Hubinon-Charlier), *Le Grand Duduche* (Cabu), *Achille Talon* (Greg), *Blueberry* (Giraud-Charlier), *Philémon* (Fred), *Valérian* (Mézieres-Charlier), *La Rubrique à Brac* et les *Dingossiers* (Gotlib-Goscinny), *Lucky Luke* (Goscinny-Morris, transfuge de Spirou, repris également par Achdé-Gerra en 2004), *Iznogoud* (Tabary-Goscinny) et aussi Reiser, Druillet, Godard, Brétécher, Mandryka (*Le Concombre Masqué*)... jusqu'à Pétillon, Bilal, Tardi, Lauzier en 1974.

Le journal «Pilote» est le père de la BD française et ses principaux auteurs vont défricher, inventer, trouver de nouveaux graphismes, de nouveaux styles d'écritures. Ils vont ainsi **réinventer la BD**, qui ne sera plus jamais des illustrés destinés uniquement aux enfants... Et comme des enfants prodigues quittant le giron maternel, ils ont répandu leur envie d'aller encore plus loin ! De nouveaux magazines voient le jour...



La nouvelle vague est lancée et provoquera le lancement des magazines *Fluide glacial*, *L'écho des savanes*, et surtout ***Métal hurlant*. Créé par Dionnet, sGiraud** (alias **Moëbius**, né en 1938) **et Farkas**, ce furent foule d'essais graphiques et de délires scénaristiques, une quinzaine d'années de découvertes d'auteurs et un nouveau souffle influençant toute une génération de lecteurs, amateurs de SF, Donjons et Dragons et autres fantasy...

A noter qu'en parallèle aux albums et magazines grands formats, a toujours existé dés les années 50, des **petits formats**, notamment les éditions *Lug* et *Arédit*, qui déclinaient leurs héros par genre : Guerre, sport, Western ou comique et dont le plus célèbre reste ***Blek le Roc*** ! (*Akim* était pas mal non plus, et *Tartine* aussi...).



© *Gillon (« Les Léviathans »).*

Des années 60 jusqu'à la fin des années 70, s'ensuit une pléiade de BD marquantes et talentueuses. Il



serait difficile de toutes les énumérer mais nous pouvons néanmoins vous citer celles-ci, en sus de celles précédemment citées : *Barbarella* (Forest), *Dr Justice* (Marcello-Ollivier), *Corinne et Jeannot* (Tabary), *Les Tuniques Bleues* (Cauvin-Salvérius puis Lambil), *Surplouf* (Cézard), *Les Naufragés du temps* (Gillon), *Natacha* (Walthéry-Gos-Tillieux), *Yoko Tsuno* (Leloup), *Buddy Longwy* (Derib), *The Spirit* (Will Eisner, USA, édité par l'« historique » *Futuropolis* de Robial) sans compter les apparitions dans le panel BD d'Alexis (1946-1977), Binet, Corben, Solé, Caza, Goossens, Goetzinger (une des seules femmes à l'époque, avec Cestac et Brétécher) et aussi le *Hara-kiri* du professeur Choron... Les super héros du scénariste US Stan LEE, notamment *Spider man*, *Les 4 fantastiques*, les *X-mens*, *Daredevil*, *Ironman*, *Le surfer d'argent*, attendront leur heure pour trouver leur public, via le Cinéma !



Faisant suite à un **nouveau style de BD, plus proche du roman,** (genre ***La Véritable histoire du soldat inconnu*** de **Jacques Tardi**, publié chez *Futuropolis* en 1975), la fin des années 70 est un **tournant** pour le « neuvième art ».

Si le *Génie des Alpages* (F'murrr), Martin Veyron et son point « G » , Margerin et ses « *Rockies* » , Kador et les *Bidochons* de Binet, *Superdupont*, les *Idées noires* de Franquin et le retour du *Marsupilami* (avec Batem et Yann), les *Innommables* de Yann et Conrad, maintiennent la BD d'humour à un très haut niveau, c'est la bande dessinée dite « réaliste » qui l'emporte en 1979 avec (outre les inamovibles Pratt, Bilal-Christin et Mézières), ses best-seller ***Jeremiah*** (Hermann), ***Thorgal*** (Vanhamme-Rosinski), ***John Difool*** (Jodorowsky-Moëbius), et ***Jonathan*** (Cosey).

La vogue des **séries** « à suivre » en plusieurs tomes bat son plein... (comme le magazine du même nom, ***A suivre***, lancé par Casterman en 1978).

Alef-thau, L'Enfant Tronc de Arno (1961-1996)- Jodorowsky, et surtout les ***Passagers du vent*** de **Bourgeon** modernisent les codes de narration de la BD. Cela annonce les *Quête de l'oiseau du temps* de Loisel et Letendre, et autre *Ballade au bout du monde* (Vicomte/ Makyo)...



La série d'aventures numérotées mais indépendantes laisse en effet place à la grande aventure romanesque en plusieurs tomes ! Le style d'écriture est plus proche du roman ou du cinéma, et la couleur devient importante ; on est loin du coloriage minimaliste et même, cela annonce les planches en couleurs directes, c'est-à-dire sans passer par un « bleu » (procédé qui consiste à isoler le trait noir - sur Rhodoïd transparent - et les couleurs - sur papier dessin reproduisant le trait en bleu pour repères).

Au même moment, sur le petit écran, les enfants découvrent un héros démontable et à géométrie variable venant du pays du soleil levant : ***Goldorak*** ! Ce nouveau type de héros mélange l'aventure et la fiction, et développe une psychologie subtile et non infantile, malgré une utilisation un peu marquée du psychodrame.

Les dessins animés « Disneyiens » trouvent ainsi un rude concurrent : malgré une animation un peu frustre, le graphisme et les trouvailles visuelles sont formidables (*Goldorak* est en fait un vaisseau transformable, habité par son équipage) !

V - Des années 1980 à nos jours...

Les années 80 implantent définitivement la *Bande Dessinée* (avec initiales en majuscule SVP) dans le paysage mondial. L'Europe est néanmoins son plus bel écrin avec ses albums cartonnés couleurs, bien alignés et rangés par auteur ou format.

Les points ventes se multiplient, comme les festivals, et celui **d'Angoulême** est son point d'orgue annuel. Les ouvrages critiques se multiplient et même les éditions *Glénat* lancent les sacro-saints *Cahiers de la BD,* repris et copiés depuis (il s'agit d'un recueil d'interviews, articles et études consacrées à un seul auteur, ainsi honoré.)



Angoulème est le lieu du premier festival de BD jamais créé (1973), et grossissant au fil des années, il est devenu le rendez-vous obligé des amateurs et des professionnels. Chaque fin janvier annuel, plus de 500 auteurs y dédicacent leurs albums, sous des chapiteaux où les éditeurs tiennent leurs propres stands.

Justement, ***Glénat* tire la BD vers le haut** : les magazines *Circus* puis *Vécu*, produisent nombre de séries historiques suite au succès des *Passagers du Vent,* mais aussi des classiques genre *Mafalda* de Quino. Les *7 vies de l'épervier* (Cothias-Juillard), *Louis la Guigne* (Dethorey-Giroud), *les Maîtres de l'Orge* (Vallès-Van Hamme) sont représentatifs de cette tendance, évoluant vers des récits plus fictifs genre « *Neige* » (Convard-Gine) ou « *Sambre* » de Hislaire et Yann.



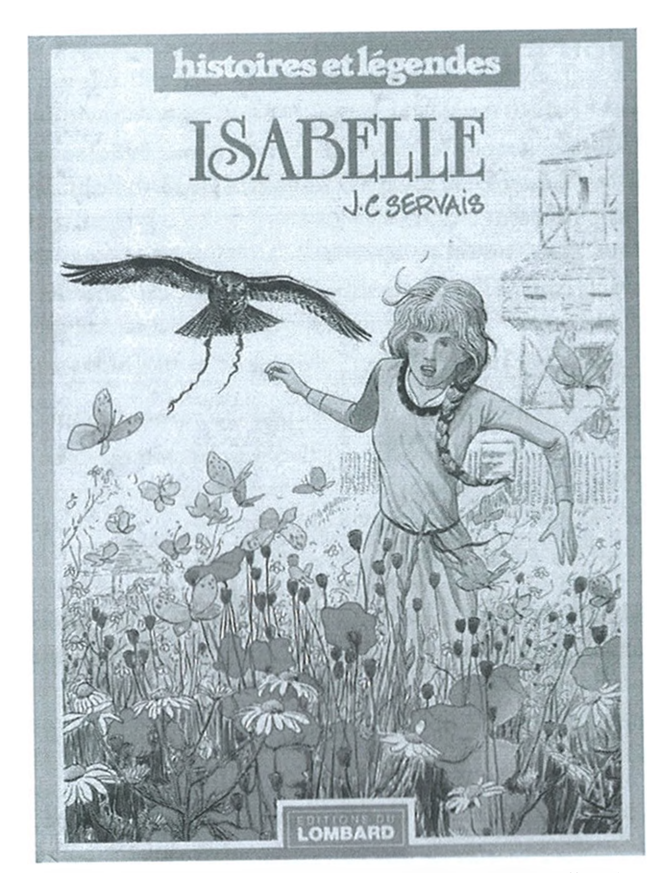
Une BD comme *Sambre* recèle tous les ingrédients de la BD moderne : décors historiques, dans lesquels vivent héros et personnages secondaires, où se mélangent le vrai et la fiction, au point que le lecteur ne sait plus distinguer l'historique du rajouté ou fictif. Le sens des détails du dessin, l'élaboration sophistiquée de l'histoire, lui donnent déjà l'air d'un grand classique dès sa sortie. 5 tomes étalés sur 17 ans (1986-2003), on est loin de la productivité des grands anciens... « Ce qui est rare est cher », dit-on.

Casterman a plutôt choisi les **romans-BD** de Tardi-Forest, Comés, Servais, Schuiten ou Manara. Ce dernier aborde l'érotisme de prestige, faisant suite aux « *Blanche Épiphanie* » de Lob et Pichard des années 70. « ***Druuna*** » de **Serpieri** atteindra les plus hauts sommets du genre pour le plus grand plaisir des yeux...

Loisel, Boucq, Vuillemin, Chaland, Baudouin font la mode, tandis que « ***XIII*** » bat tous les records de vente.

Au même moment ou presque, ***Glénat***, toujours lui, lance le désormais historique ***Akira*** : ce héros du japonais Otomo, devient l'ancêtre des mangas en France (cette opération est doublée du lancement du premier dessin animé du même nom). Suivront plus tard les *Princesse Mononoké, Dragon Ball Z*, et des magazines spécialisés style *Anime Land* !





© *Servais (couverture d'un volume de « Isabelle »).*

LES GENRES

Peu à peu, **les éditeurs se partagent le marché par type d'histoire** et les arrivées des éditions ***Delcourt*** et ***Soleil*** vont accentuer cette habitude. *Glénat* va se dédoubler sous le label « *Vent d'Ouest* » (qui publient notamment *Peter Pan*, de Loisel) et les comics US proposent un pendant d'aventures optimistes face aux mangas plus psychodramatiques.

Même si *Sin City* (Frank Miller) et *Calvin et Hobbes* (Watterson) restent atypiques par la personnalité de leurs auteurs et l'originalité de leurs héros...**Polar, SF, Héroïc-fantasy, Western, Humour, Jeunesse, Fantastique, BD expérimentale** vont dévoiler autant de voies possibles pour la BD, pour le plus grand plaisir des lecteurs, ravis de cette diversité !

Côté Humour, les Wolinski, Geluck, Coyote, Maester, Goossens trouvent encore leur public, mais les gros succès populaires sont « ***Kid paddle*** » de Midam, et surtout « ***Titeuf*** » de **Zep** ! Cette bande dessinée allie charme et originalité, et s'oppose idéologiquement aux reprises de BD classiques (*Blake et Mortimer*) ou aux réminiscences trop marquées de Franquin genre *JO BAR TEAM*, mais bougrement efficace ! De toutes manières et à chaque époque, les créateurs originaux ont toujours cotoyé les humbles plagiaires, pour le plus grand bonheur des éditeurs, pouvant ainsi plus facilement relier chaque génération de lecteurs...



Les « *Chroniques de la Lune Noire* » vont faire suite aux mondes imaginaires de la « *Quête de l'Oiseau du Temps* » et aux « *Donjons et Dragons* », sous l'influence bienfaisante du romancier Tolkien (*Le Seigneur des Anneaux*), qui a décrit avec une imagination et une précision débordante tout un univers fantastique peuplé de trolls, de monstres et autres sorciers.

S'ensuivront aux éditions *Delcourt Aquablue* et ***Sillage*** entres autres, et chez *Soleil*, ***Lanfeust de Troy*** et *Kookaboora*, les deux éditeurs étant reliés symboliquement par des histoires de Trolls !

Enfin... « *Largo Winch* » (monde de la finance), « *Le Décalogue* » (adaptation littéraire), « *Tard dans la nuit* » (polar historique) en réalisme, les univers oniriques de Larcenet, Trondheim ou Alfred, les univers politico-graphiques d'Art Spiegelman (Maus), les virtuoses graphiques O'Groj, De Crécy, Canepa ou Civiello, les conteurs d'enfance Geerts, Revel ou Janry, complètent le tableau de ces extraits d'histoires du 9ème art !

A SUIVRE...

La BD est florissante et 3000 titres sortent chaque année...

Des regroupements d'éditeurs se transforment en pôle économique (exemple : *Dargaud-Dupuis-Lombard*) et quelques indépendants (*Bamboo*) se font la part belle (par exemple avec « *Les Profs* » de Tranchand).

Il y a aussi nombre de petits éditeurs, et des auteurs qui s'autoéditent...

De nombreux sites « Internet » concernent ces héros BD ou leurs auteurs. Je vous invite d'ailleurs, via votre moteur de recherche, à chercher et affiner **l'histoire de cette Bande Dessinée...** (et comme à chaque relecture, je me suis vu oublier tant d'auteurs talentueux ou indispensables, j'imagine votre indignation à l'absence fortuite de votre BD préférée de ce chapelet d'icônes, égrainées depuis le début ce chapitre...).

De plus, vous pourrez aller vous-même dans un de ces festivals de BD, répandus par centaines dans toute l'Europe et par la même occasion vous faire dédicacer un de vos albums préférés et échanger quelques mots avec son auteur !



Une suggestion : vous pouvez aller sur opalebd.com pour chercher quelques festivals...



DJIAN / VORO

Tard dans la Nuit

1 • RÉVOLTE

VENTS D'OUEST

Couverture du tome 1 de la série « Tard dans la nuit », scénario de Jean-Blaise Djian et dessin de Vincent Rioux (alias Voro), éditions Vents d'Ouest.



VI - Conclusion

La Bande Dessinée est aujourd'hui un vrai métier et une véritable industrie.

Tous les pays du monde possèdent leurs « bandes » et à la bande dessinée francophone se joignent les « fumetti » italiens (Oups, j'avais oublié de citer le grand **Jacovitti** !), les « historietas » espagnols, les « manhuas » chinois et « manwhas » coréens, sans oublier les comics, mangas et autres « tecknadserie » suédois !

L'Amérique du sud n'a pas été de reste en donnant ou influençant quelques grands auteurs publiant en Europe (Munoz-Sampayo, Pratt), les philippins ont plané sur l'Espagne et l'Afrique offre aujourd'hui des magazines et des auteurs locaux (Edimo, Willy Zekid).

En Europe, l'Allemagne et la Grande-Bretagne surtout sont à la traîne, mais bientôt viendra leur heure (en attendant, ils traduisent beaucoup !). Mais c'est incontestable, **le phénomène BD est mondial...**

La preuve de ce succès ? : Le monde de la BD, principalement masculin depuis ses origines, voit augmenter son contingent féminin et poindre de talentueuses scénaristes ou dessinatrices.

Ayant auparavant jeté leur dévolu sur le coloriage, activité moins aléatoire apparemment, les femmes ont franchi le dernier palier vers la reconnaissance professionnelle de leurs pairs « mâles » ! Cela a donné de nouvelles créations, récompensant **Florence Cestac en 2000, première femme ayant eu le Grand Prix d'Angoulême pour l'ensemble de son œuvre !**



L'histoire de la « Bande Dessinée » est tellement riche à présent, qu'il est bien difficile d'être exhaustif. Ses styles et modes de narration sont si variés aujourd'hui, qu'il est même impossible de les regrouper, les spécifier tous ou simplement les nommer.

On peut noter aussi **une passerelle naturelle avec le Cinéma. Lauzier, Leconte et Bilal** ont ainsi été auteurs à *Pilote* avant de réaliser leur films et trouver le succès.

Et nombre de cinéastes se sont nourris de BD, tels **Tim Burton** ou **Luc Besson**. Sans oublier les adaptations en album de films de Georges Lautner...

L'avenir nous fera découvrir sans doute de nouveaux talents, de nouveaux personnages et c'est avec plaisir et passion que nous leur ferons une place dans nos bibliothèques.

Et un de ces nouveaux auteurs, ce sera peut-être vous... Qui sait ?







Photographie d'une exposition consacrée à Loisel.

« Les auteurs de petit miquets ?
Une bande de vieux gamins qui
ont un mal de chien à vieillir... »

Maurice Tillieux.

Pour compléter vos connaissances :

- n'hésitez pas à aller consulter directement le site Internet des maisons d'éditions connues ou non (*Casterman, Dargaud, Soleil, ...*)
- un autre site à consulter : www.bedetheque.com (Banque de données d'albums et argus) ;
- mais n'oubliez pas que, comme pour une œuvre d'art, rien ne remplace le contact « réel » : essayez donc d'aller traîner dans les bibliothèques, les librairies, les festivals...



Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).




Leçon 2 - Sources d'inspiration et influences



Avant même d'aborder la réalisation d'une BD et de savoir comment, se pose la question de l'intention. **Pourquoi vais-je choisir tel sujet et pourquoi ai-je décidé de ce graphisme en particulier ?**

Nous allons essayer de cerner ce mystère...

I - Points de départ et culture BD

A l'origine, si le dessinateur a fait le choix de la Bande Dessinée, cela implique les avantages et contraintes de ce moyen d'expression : raconter une histoire en plusieurs dessins, en disposant de bulles avec du texte intégré à l'image si besoin (il peut y avoir des séquences muettes ou même tout un album !) et suggérer les blancs entre les cases appelées « **ellipses** ».

Car tout n'est pas raconté dans une BD, même si les dessins aident l'imaginaire du lecteur.

Mais une fois posées ces données de base, plusieurs directions s'offrent à la personne qui souhaite dessiner une Bande Dessinée. En voici quelques unes.

A / BD référencée et réminiscences

Par exemple, toute votre enfance vous avez adoré *Gaston Lagaffe,* et vous souhaitez créer un anti-héros récurrent dans le même esprit. Curieusement, votre dessin va alors peut-être tirer du côté de son auteur, Franquin.

Vous pourrez vous documenter directement dans ses albums, et une sorte d'humilité liée à cette forme d'hommage sera votre seul moteur. Essayez néanmoins de penser que d'autres avant vous ont lu cette BD et peuvent y voir du plagiat.

Faites donc attention : si vous ne comptez pas publier cette histoire et que vous la faite pour le « fun », pas de problème ; si par contre vous souhaitez être publiés, il vous faudra prendre vos distances par rapport à votre modèle.

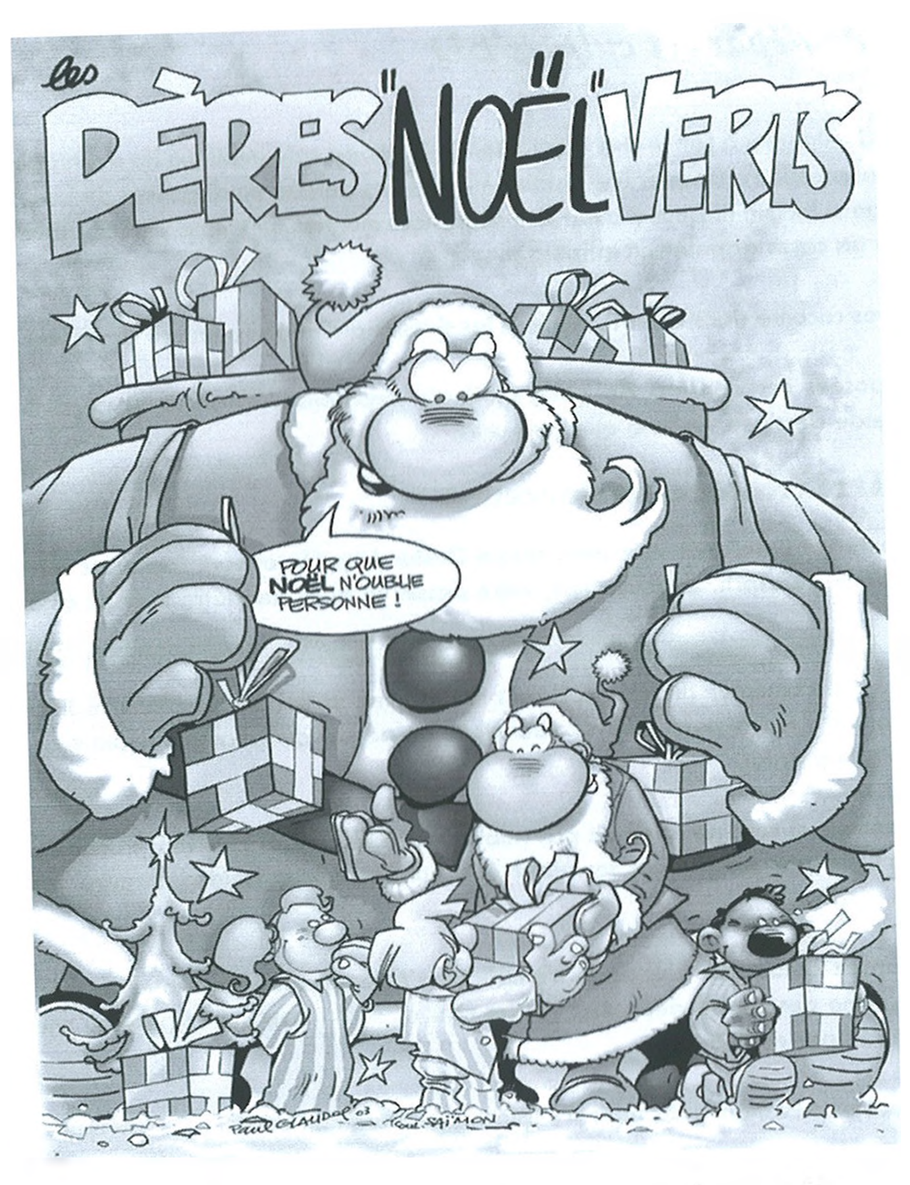
Un conseil, regardez autour de vous : rien n'empêche d'être influencé par votre propre culture BD, en mettant quand même des choses personnelles (des clins d'œil à votre grand-père ou une ressemblance avec votre canapé ! par exemple).

Et puis, dessiner comme Franquin, si c'était si facile, ça se saurait, non ?



Recopiez donc un de vos personnages préférés pour voir !



© Glaudel - Saïmon (affiche pour le Secours Populaire Français).



© *Paul Glaudel (« Stéphane Club supporter »).*

Dans cet esprit, nous pouvons par exemple citer Les « *Petits hommes* » de Seron, particulièrement proche de l'œuvre de Franquin. Le scénario, très SF, a toutefois orienté la série vers d'autres publics... De même, Moëbius (alias Jean Giraud) a suscité de nombreuses vocations chez les auteurs de westerns, notamment *Durango, Wanted, Cartland...*

B / BD historique et documentation

Peu importe la personnalité dégagée par votre projet, vous vouez une admiration sans borne au Château de Versailles et Louis XIV, et seule la reconstitution de ce lieu magnifique vous guide.

Vous entassez des tonnes de livres, de plans et documentations variées sur ce site et planifiez vos travaux. Ce ne sera pas facile mais vous êtes prêt à y mettre le temps qu'il faut. Vos enfants, parents ou concubins vont vous maudire pour tous ces week-ends à la maison consacrés à « votre œuvre » jusqu'au jour où vous tombez sur un éditeur qui mis au courant de votre projet décide de le publier... Et pourquoi pas ?

Vous décidez alors de prendre des cours d'architecture car il n'est jamais top tard pour apprendre !



© *Arleston - Glaudel (« Les maîtres cartographes »). Comme le montre cet exemple, vous pouvez également vous inspirer d'une période historique (le Moyen-Âge, l'antiquité...) et prendre vos libertés par rapport à elle : vous en servir comme d'un point de départ pour votre imagination.*



Comme nous le montrons dans l'exemple ci-contre, la BD historique, c'est avant tout une passion pour un moment, un personnage, un lieu de l'Histoire, que vous choisirez de mettre en scène dans votre BD. Celle-ci nécessitera certainement une grande documentation et une longue préparation, mais c'est le prix à payer.

Exemples : nous pouvons citer *Mémoires de cendres* de Jarbinet (chez Glénat), une série sur le Moyen Age pour laquelle l'auteur a demandé la collaboration de plusieurs historiens ; ou encore entres autres, les bandes dessinées de Jacques Martin (*Alix*) et Gilles Chaillet (*Vasco*), qui sont des « monuments » de la BD documentée !

C / BD originale et essais graphiques

Pour vous, pas question de recopier ou de s'inspirer d'un autre. Ce que vous ferez, en amateur ou en professionnel, sera unique. Ou du moins, **vous essaierez de trouver votre style.**

Cherchant et notant, vous avez un fort libre arbitre, et la BD vous semble être un moyen unique pour exprimer vos idées. Recherches, croquis, vous vous épanouissez à construire votre univers et vous cumulez les essais pour voir si tel ou tel effet est efficace. Vous aimez discuter avec vos amis de vos projets et ils vous encouragent ! Vous avez posté récemment un dossier chez un éditeur et vous attendez la réponse... On ne vous a pas encore publié mais une nomination à Angoulême, c'est pour bientôt !

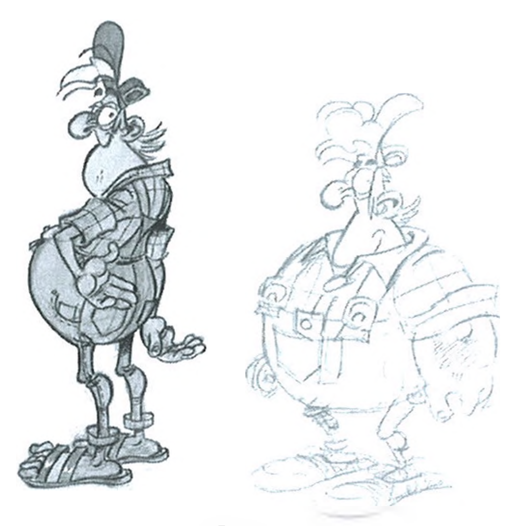


Découpez, dans les programmes TV ou autres magazines, les images et articles qui vous intéressent et collez les dans un cahier. Vous vous constituez une source personnelle d'inspirations, colorée et pratique à feuilleter.

Exemples : Lewis Tronheim (*Lapinot*) ou Nicolas de Crécy (*Foligatto*).

D / BD minimaliste et cartoon

Vous aimez la BD ou les petits miquets, mais passer des heures à faire des bandes qu'on lit en trois minutes, c'est pas pour vous. Vous avez quelques idées pour vous moquer des collègues et quelques traits suffiront à rendre clair vos dessins.



© *Bader.*




Vous avez créé un petit personnage que vous reprenez à chaque fois, et vous le peaufinez de BD en BD et vous songez à faire un recueil de ses aventures. L'autoédition, pourquoi pas ? Un premier bouquin en noir et blanc pour commencer, après, on verra pour la couleur. Et puis, rien n'empêche de se faire publier par un vrai éditeur ensuite !

Exemples : *Snoopy* (Schulz), *Calvin et Hobbes* (Watterson), ou *Le Chat* (Geluck).

E / BD amateur et dilettantisme

L'amateur n'a pas d'ambition prédéterminée. Il dessine ses BD au coup par coup, et seul le regard ébahi des copains lui suffit. Pas de projet à long terme pour la BD, il a envie de se trouver un vrai métier pour gagner sa vie. Mais néanmoins, cette activité annexe le détend. Ses dessins traînent près du téléphone, dans les toilettes ou sur le frigo.

Et si je prenais quelques cours quand même, se dit-il ? Il se reconnaîtra en lisant ces lignes mais qu'il se rassure : La Bande Dessinée est faite pour tous ses pratiquants, assidus ou dilettante, amateur ou professionnel, et la force d'un art n'est-il pas principalement d'éclairer la vie de celui qui le pratique ? D'ailleurs, n'avez-vous jamais vu l'œil des enfants pratiquer les « miquets dans les cases » ou lire une BD avec des gros nez sans autre souci que de tourner les pages ? Moi oui...

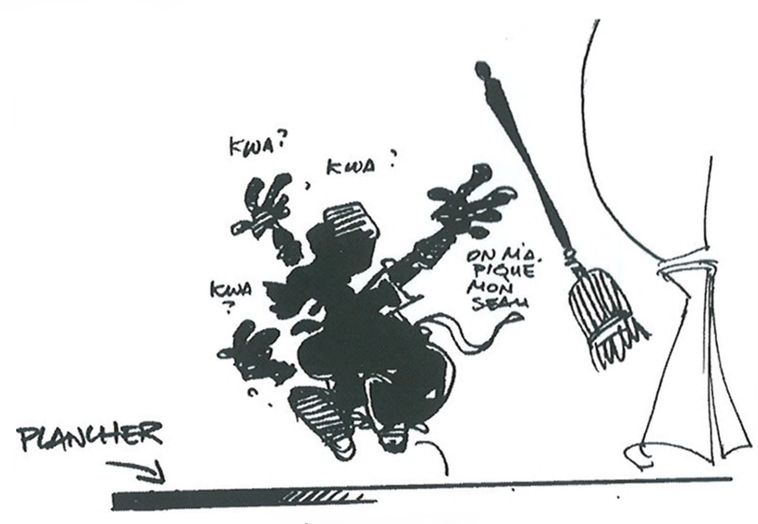


Quelque soit votre choix, lancez-vous dans la BD sans autre but que de s'amuser !

II - Culture générale et autres arts

La Bande Dessinée est donc un art hybride, mélange de texte et d'images, qui peut aussi se nourrir des autres arts dits « majeurs », **peinture, littérature, sculpture, ou même cinéma.** Tout est bon pour éviter de partir de la feuille blanche...

A / Théâtre et Cinéma



© *Paul Glaudel.*

Il s'agit des deux plus évidents : ces deux arts-là détiennent nombre de codes aidant à la réalisation de bandes dessinées. Ils sont évidemment les frères naturels de notre BD, **et les ellipses du Cinéma, le plancher du petit théâtre,** nous rappellent quelque chose...



Par exemple, j'ai adoré « *BRAZIL* » le film de Terry Gilliam (1984) et il me donne des repères concernant la science-fiction telle qu'on la voyait dans les années 50. Quand je fais une BD de SF, j'essaye toujours de **resituer un futur par rapport à un passé.** Ensuite, j'aborde l'aspect visuel tel que je veux le faire passer dans mon histoire. Toutes mes références vont m'aider à donner des **indices au spectateur.** Idem pour le théâtre : la rampe et le plancher marquent le bas de ma case et j'y pose **mes personnages en pied. C'est-à-dire qu'on « voit les pieds »** ! Simple, non ?



© *Paul Glaudel.*

B / Peinture et sculpture

Les arts « majeurs » sont très utiles. Ils donnent des **proportions**, des **harmonies**, et aident à toute réalisation. Une bande dessinée anime foule de volumes (personnages) et de couleurs (matières).

Votre culture générale va affiner vos goûts, et aiguiser votre œil. Ne négligez aucune connaissance pratique et laissez vous influencer...



Par exemple, un petit modèle réduit, une statuette, peuvent vous aider à mieux cerner les contours d'un dessin, les ombres au sol, les proportions d'un personnage... De nombreux auteurs de BD, Hergé par exemple, utilisaient ainsi des modèles réduits des lieux où se déroulaient les actions de leurs aventures (par exemple la fusée de *On a marché sur la lune*, ou encore le bateau « La Licorne » du volume *Le trésor de Rackham le Rouge*. Cela leur permet de situer plus précisément l'action, de diversifier les points de vue et les perspectives...

C / Littérature

C'est incontestablement l'art numéro 1, nourriture de toutes les créations... **L'art littéraire est le moteur des arts de narration, Cinéma et Bandes Dessinées.**



Vous avez sans doute des livres préférés, des personnages qui vous ont marqués et vous essayerez alors de transposer dans vos histoires les émotions ressenties lors de vos lectures.

Vous aurez peut-être même l'idée d'adapter une œuvre en bandes dessinées, pourquoi pas, et vous vous renseignerez sur le coût d'achat des droits du livre.

Vous pourrez aussi travailler par analogie et vous passer d'autorisation. Après tout, *Roméo et Juliette* a fortement suggéré *West Side Story*, mais il n'y a aucune apparition de Shakespeare au générique du film.

Néanmoins, même en cas d'adaptation autorisée, votre œuvre peut être très personnelle et votre histoire originale, votre point de départ (l'œuvre choisie) servant de motivation et de support à une nouvelle histoire, la votre.



Pour vous entraîner, vous pouvez créez un personnage similaire au héros d'une histoire ou d'une série d'histoires que vous aimez (par exemple le détective Hercule Poirot, créé par Agatha Christie). Construisez vous une grille où vous indiquez ses traits de caractères et aspects physiques, et changez les légèrement ou totalement. Puis essayer de dessiner votre nouveau personnage...

D / Musique

Comme vous vous en doutez, il n'y a pas de son dans une BD (hormis si un CD est livré avec !). Pourtant, elle est souvent présente dans la vie d'un faiseur de BD.

Même si durant la réalisation du scénario, il est recommandé de la tranquillité et de la concentration, pendant la réalisation des dessins **on peut s'aider en mettant des musiques ou chansons stimulant votre intellect et vous donnant de l'enthousiasme.**

Un petit « *Star Wars* » pour de la SF ou de l'aventure, de la musique classique pour des ambiances romantiques ou très sérieuses, des génériques de feuilleton TV pour des bandes comiques ou plus dérisoires...

Essayez, vous verrez, et vous entendrez aussi votre petite musique intérieure !



Faites-vous une bibliothèque de musiques « à dessiner » selon les atmosphères évoquées. Personnellement, pour les séquences héroïques où mon personnage surmonte des épreuves, la musique du film *Rocky* de Bill Conti ou celle de *Retour vers le futur* sont très suggestives. Pour des adieux ou scènes finales *I will survive*, et ainsi de suite...






E / Architecture, histoire et géographie



© Paul Glaudel (affiche festival Versailles).

Ces trois éléments, qu'ils appartiennent ou non au monde de l'art, sont **indispensables pour réaliser une BD.** Certes, pour faire du cartoon à la « Snoopy », ils sont peut être superflus, mais dans tous les autres cas, **il vont nourrir vos images et décors.**

Costumes, monuments et même situations seront directement inspirés de votre documentation.

F/ Tout le reste...

Bien entendu, il n'y a pas que les arts officiels et répertoriés qui peuvent nourrir vos BD. Certains **domaines** pour lesquels vous avez un **intérêt, par jeu, curiosité ou réelle passion,** sont évidemment les premiers auxquels vous penserez pour **étoffer votre histoire ou vos dessins.**

Par exemple, j'ai toujours eu un intérêt pour les sports, en tant que pratiquant ou spectateur. Aussi, je me suis toujours servi de photos de sportifs en action pour apprendre les proportions et dessiner mes bonhommes BD. Idem pour l'astrologie, qui a amené à mes scénarios, certaines psychologies de personnages ou noms d'étoiles aux consonances particulières...

Faites de même : **Notez vos sujets privilégiés et faites vous plaisir en les évoquants** dans vos projets artistiques. Jeux vidéos ? Cinéma ? Danse ? Ou Œnologie ? **Tout est bon pour nourrir votre BD et surtout avec des matières que vous connaissez sur le bout des doigts...**



Là aussi, constituez-vous une bibliothèque ou un stock d'images pouvant vous aider à réaliser votre BD. C'est-ce qui différencie l'amateur du professionnel : **LA DOCUMENTATION !** **Archivez, classez, cumulez, découpez, et chinez !**



III - Environnement et quotidien des auteurs BD

Le dessinateur ou le scénariste de BD, amateur ou professionnel, vit bien quelque part, comme tout le monde. Si sa résidence n'est pas importante en soi, la configuration et l'emplacement de son espace de travail vont par contre compter.

La vie même de l'artiste va l'influencer dans ses choix d'histoires, de dessins et c'est en véritable **éponge** qu'il fonctionne ! A son insu parfois (il accumule les informations, les sentiments, et s'en sert volontairement ou involontairement dans ses scénarios, dans ses dessins, et dans l'atmosphère qu'il cherche à transmettre).



Ses fréquentations, ses meubles, sa famille, le climat de sa région, ses voisins, tout sert à notre auteur.

Quelques exemples : beaucoup de noms de personnages prennent naissance dans les cartes de France ou de Navarre. Ex : Lanfeust est un petit village... breton !).

Autre exemple : un jour au Festival BD d'Angoulème, sur un stand d'éditeur, j'ai assisté à une drôle de scène entre Moëbius, le grand dessinateur bien connu et Grand Prix 1981 du festival, et un jeune dessinateur venu montrer ses planches. Regardant longuement celles-ci en se frottant le menton, notre grand homme questionna notre amateur :

« Où habitez-vous ? A la campagne ou en ville ? »
« En ville, à Paris...Pourquoi ? » répondit-il.
« Eh bien, ça ne m'étonne pas. Vous avez des problèmes de perspectives. Vos fenêtres doivent donner sur des murs car vous ne semblez pas habitué à regarder l'horizon. Déménagez, habitez à la campagne et de vos fenêtres, vous entraînerez vos yeux à voir de nouveau... »

Voilà, ces anecdotes illustrent bien l'utilité de bien choisir ses voisins et sa maison...

Mais surtout soyez attentifs à toutes ces petites choses de votre vie quotidienne pour affiner vos sens et enregistrer ce qui peut nourrir vos pages de bandes dessinées !



Ayez toujours un carnet sur vous pour noter ou dessiner !

IV - Conclusion

Les sources d'inspirations font souvent la différence chez les artistes.

Les choix importants, le goût, tout ce qui peut amener de la personnalité à vos BD va faire de vous un être unique et ceux qui vous rencontrerons diront de vous : Il a un Don ! Et ce « Don », c'est à vous de le cultiver tous les jours !






© Glaudel - Renda.







Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).




Leçon 3 -
Raconter une histoire :
Le scénario BD

JE PLAISANTAIS, **FRIEND** !

JED, DE SON VRAI NOM JEDROBOAM **LUDO**, AIME JOUER AUX ÉCHECS AVEC SON AMI **FRIEND TOUKSHOHOOD**, FILS DES ANCIENS PROPRIÉTAIRES DU MANOIR ...

MMRRL...

AU PAYS DE **CHESSLAND**, TOUT LE MONDE JOUE AUX ÉCHECS. C'EST LE JEU DE BASE ET LA PRINCIPALE ACTIVITÉ DE TOUT LE PAYS.

MAT !

CHAQUE VICTOIRE ET CHAQUE DÉFAITE RYTHME LA VIE DE CHACUN, Y COMPRIS À **TOUKSHOHOOD**...

HUM ! NOUS ALLONS NOUS METTRE À TABLE...

LAVEZ-VOUS LES MAINS EN PASSANT. AUJOURD'HUI, C'EST **THANKSGIVING** !*

L'ONCLE **LONG** VIT AU MANOIR AVEC TANTE **FORTUNATA**. ILS ÉLÈVENT **JED** COMME LEUR PROPRE FILS, ET PERMETTENT À **FRIEND** DE RESTER AUPRÈS DE SON AMI, AUSSI LONGTEMPS QU'IL LE VOUDRA...

BIEN MONSIEUR SANDOR !

LES REPAS AVEC L'ONCLE SONT INTERMINABLES ET ON DOIT DÉMARRER À SON SIGNAL. SEULE LA TANTE **FORTUNATA** ÉGAYE CE MOMENT SOLENNEL...

J'AI MIS DE NOUVEAUX RIDEAUX, N'AVEZ-VOUS PAS REMARQUÉ, LONG

UN INSTANT, MA DOUCE, IL N'Y EN A PAS POUR LONSTEMPS...

EUH... DITES-MOI, ONCLE LONG, UNE PETITE QUESTION : POURQUOI FÊTONS-NOUS "THANKSGIVING" AUJOURD'HUI UN 23 DÉCEMBRE, ALORS QUE D'HABITUDE, C'EST LE 4ᵉ JEUDI DE NOVEMBRE...

BONNE QUESTION, JED. BONNE QUESTION...

JUSTEMENT, J'ALLAIS Y VENIR...

ET BIEN, C'EST PARCE QUE NOUS ATTENDONS UN INVITÉ DE **MARQUE**...

...ET J'AI PENSÉ QUE ÇA **MARQUERAIT** NOS RETROUVAILLES !

DING ! DONG !

ET LE CARILLON TINTA...

* FÊTE TRADITIONNELLE OCCASIONNANT UN REPAS.



Voilà même le but de toute bande dessinée : raconter une histoire ! Une fois définie, on va la saucissonner, la fragmenter pour mieux la faire comprendre par le lecteur.

Il existe plusieurs types d'histoire, plusieurs façons de raconter et beaucoup de gabarits s'adaptant aussi à une longueur choisie.

Bref, tout un programme...

I - Longueur ou durée de l'histoire



Une bande dessinée va se définir par son nombre de cases ou dessins, son nombre de planches (ou pages), sous forme d'histoire entière ou de compilation de plusieurs.

Voici les différents formats :
- **Le strip** (ou bande) : il s'agit d'un quart ou d'un tiers de page, comprenant 3 ou 4 cases.
- **La demi-planche** : il s'agit du double du précédent, servant à raconter un gag (effet humoristique ou surprenant) plus long !
- **La planche** : le format standard d'une page BD, divisée arbitrairement en 3 ou 4 bandes, voire même en « éclaté » selon la mise en scène voulue.

Puis ensuite, l'accumulation relative de planches donne des histoires courtes, moyennes ou longues.

Une compilation des premières ou une longue s'appelle un **album** ou un long récit s'il s'agit uniquement d'une publication dans un journal.

Le choix du format est souvent **adapté à un style d'histoire**, une utilité liée au scénario. Le gag est court, la BD historique ou sérieuse est longue, voire en plusieurs tomes. Les récits intermédiaires sont souvent destinés aux magazines et le dessin unique s'appelle un « cartoon » ou un « dessin d'illustration ». Mais souvent, le style même du dessin l'apparente de fait à la BD !



© Ketch.



Cette longueur (ou « format ») est choisie par son auteur et/ou par l'éditeur selon les **calibrages des cahiers** constituants un album. Chaque cahier est de 16 pages (et il peut se plier en 2, 4 ou 8).

Vous comprenez ainsi pourquoi **les albums BD sont de 32, 48 ou 64 pages, pages blanches comprises.** Il arrive quelquefois qu'on utilise un « demi-cahier », ce qui donne des formats de 56 ou 72 pages.

Si vous voulez vous en convaincre, regardez les paginations des albums que vous possédez immanquablement et comparez. Alors ?



Si une page est faite de plusieurs bandes, on dit usuellement qu'elle est en TROIS ou QUATRE BANDES, selon un partage décidé et équitable. Et c'est de cette notion de BANDES que vient le mot BANDES DESSINEES !

4 BANDES
1 STRIP
2
3
4

3 BANDES
1 STRIP
2
3

Nota : il existe aussi des formats en largeur (à l'italienne), circulaires, ou plutôt en hauteur genre mangas. Toutes les formes sont possibles selon la volonté de l'éditeur.

II - Destinations, magazines et publications

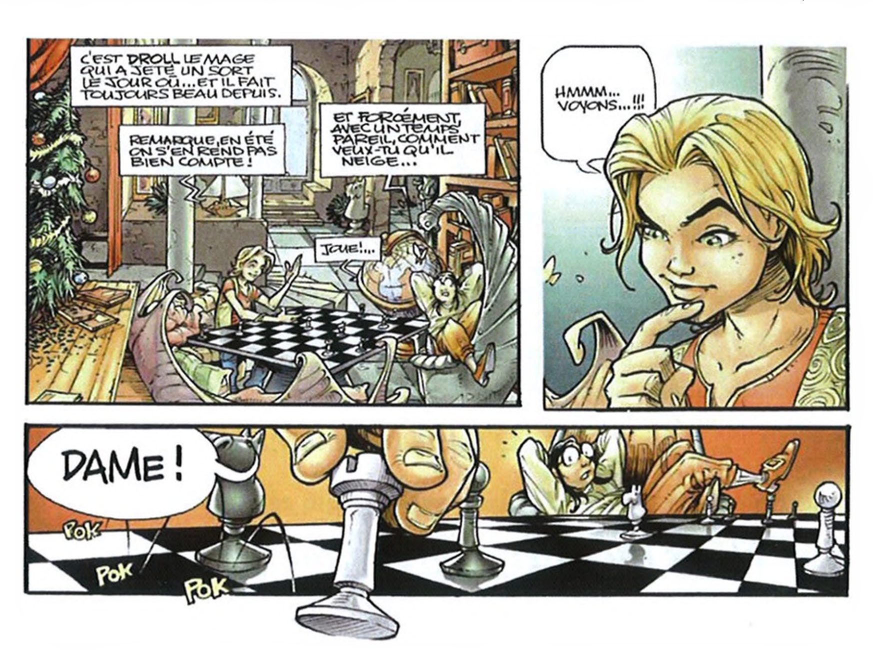
Si un dessinateur réalise des Bandes Dessinées, c'est souvent dans le but de les publier, pas forcément professionnellement mais peut-être sur son lieu de travail (revue d'entreprise ou brochure syndicale), dans son club de sport (programme des compétitions) ou même pour le faire-part de naissance du fils des voisins ! Il existe en effet de nombreuses finalités possibles pour une Bande Dessinée.

Réfléchissez donc d'abord à **l'utilisation de votre BD,** le journal auquel vous allez l'envoyer, ou la personne qui vous l'a demandée. De là viendra un **meilleur ciblage du contenu** (du scénario, de l'ambiance, du style de dessin, du type d'histoire - courte ou longue, etc.), un choix plus approprié de l'éditeur visé.

Exemples :

Vous voulez envoyer un projet aux « *Humanoïdes Associés* », un éditeur parisien. Bien sûr, vous savez que cet éditeur est spécialisé en SF (« Science Fiction »), fantastique ou ésotérique, même s'il ouvre la porte aujourd'hui aux ouvrages jeunesse. Votre projet doit être donc dans sa tendance générale. La série *Kid Paddle* (très « cartoon » dans l'esprit, avec ses personnages humoristiques aux têtes surdimensionnées), aurait sans doute été refusée par cet éditeur et son auteur, Midam, a donc bien fait de la proposer à *Spirou* !

Vous avez déjà un projet humour auquel vous tenez et vous n'avez pas encore pensé à qui l'envoyer... Vous allez chez votre marchand de journaux voir un peu le panel BD disponible, vous notez des adresses mais vous regardez aussi sur Internet, avec des moteurs de recherches. Votre « *Joë Lapin, rôdeur de pinson* » est fait pour *Le journal de Mickey*. Vous écrivez et vous attendez... Ah, on peut rêver !



© Glaudel - Saïmon.

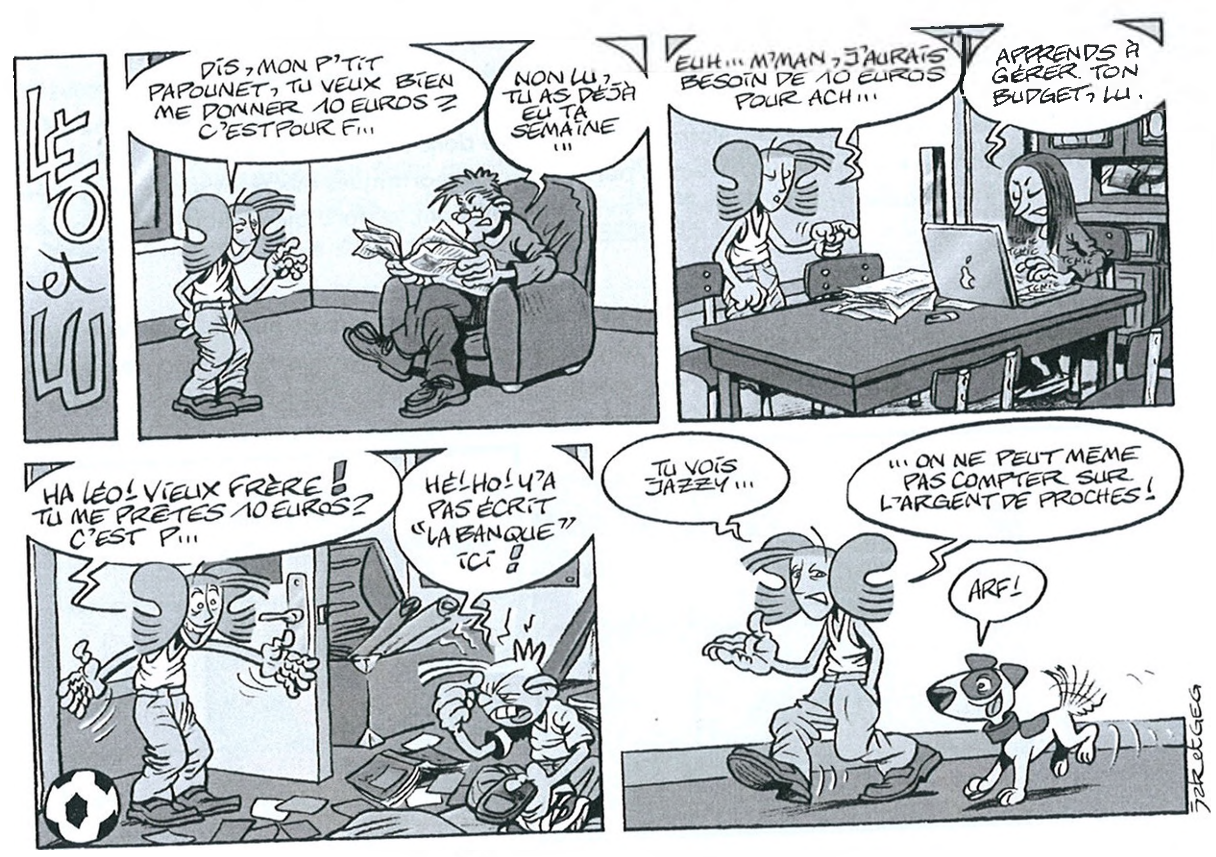
Votre patron marie sa fille et il vous propose de faire le carton du cocktail. « *Vous qui avez un joli coup de crayon, vous trouverez bien une idée !* » lance-t-il. Oula ! Méfiez-vous...

Ce gars-là, c'est « le prototype du casse-pied » : il risque de vous faire recommencer dix fois le dessin, de vous téléphoner tous les jours et même vous proposer une ou deux réunions pour que « vous compreniez bien » ce que lui-même ne sait pas encore : ce qu'il veut ! Il n'empêche que si vous acceptez, vous allez devoir mettre le paquet, car c'est votre emploi qui est en jeu !





Voilà donc quelques exemples pour vous montrer à quel point il est important que vous pensiez bien en amont à vos projets BD, aussi anodins soient-il, car leur finalité est toujours de plaire à quelqu'un. Alors, carte, brochure, affichette, fanzine, magazine, album ou panneau d'interdiction de stationnement sur la porte de votre garage ?



© Geg et Kak (« Léo et Lu »).

III - Contenu, choix du sujet et présentation

Cette partie rejoint le début de cette leçon et la leçon 2 : c'est le moment-clé de votre créativité, celle qui va décider du contenu de votre BD !

Fort des chapitres précédents, vous avez noté et cumulé idées et documentation. Nous allons donc ensemble nous jeter à l'eau...

Un fois défini le thème de votre BD, sa longueur, son style, vous allez vous lancer dans l'étape la plus importante : **la réalisation du scénario !**

Cette étape est particulièrement importante si vous ne faites pas vous-même le dessin (cf. annexe, « les différents métiers de la BD »). En effet, il faudra être très clair pour l'autre personne.

Dans le cas d'un scénario pour vous-même, cela ne change rien dans le fond, sinon que vous n'aurez pas à vous expliquer des choses à vous-même ! Enfin, je crois...

A / Le scénario écrit



Vous devez mettre par écrit TOUTES les cases devant être dessinées, dans leur ordre et disposition, avec force détails, indications utiles et dialogues.

Les noms de chaque personnage parlant devront également être signalés à chaque fois, et vous ajouterez toute chose ou pense-bête pouvant bonifier ce canevas préparatoire à la BD.

Astérisques, renvois et parenthèses seront très utiles...



Un exemple pour illustrer notre propos :

*Titre : L'INCONNU DU RIO GRANDE**

Planche 1

Case 1

En avant plan, un entrepôt abandonné et recouvert de neige. Des barres de fer dépassent de l'écrin blanc. Au fond, on devine un cavalier qui vient vers le lecteur...
Narrateur (off) : Quelque part dans le Colorado, la veille de Noël...

Case 2

Plan rapproché sur le visage de Joë. On voit le cou de sa bête en sueur. L'homme a l'air pensif...
Joë (qui pense) : Satané canasson ! Il ne met plus un pied devant l'autre. Je vais passer la nuit dans le coin si je ne veux pas continuer le chemin à pied...

** Le Rio Grande prend sa source dans le Colorado.*

Et ainsi de suite...

Dans votre scénario écrit, numérotez les planches (ou pages), les cases et éclairez chaque nom ou mot spécial. Écrivez ce scénario à l'aide de vos notes, et affinez jusqu'à la fin. Si c'est un 44 planches (ou 46 planches, selon les pages de garde ou pages blanches), adaptez le contenu en l'étalant progressivement pour qu'on ait l'impression d'un récit bien équilibré. Notez que vous pouvez également trouver une présentation personnelle pour écrire vos « scénars », l'essentiel étant de pouvoir être bien compris.

Dans le cas d'un scénario pour un gag humoristique, ce peut être plus succinct.



Exemple :

Gag n°007 - La main au panier.

Joë Lapin joue au football avec ses amis. Du moins, il essaye, car il ne connaît rien à ce jeu. Plein de bonne volonté, il essaye de faire de son mieux, dribble un puis deux puis trois joueurs, et fait passe à son ami Ronny l'Abeille. Du gauche, celui-ci marque d'une splendide reprise de volée, sous le regard ébahi de Joë qui, les poings au ciel lance un tonique : « Panier ! », sous les rires des deux équipes, pliées en deux !

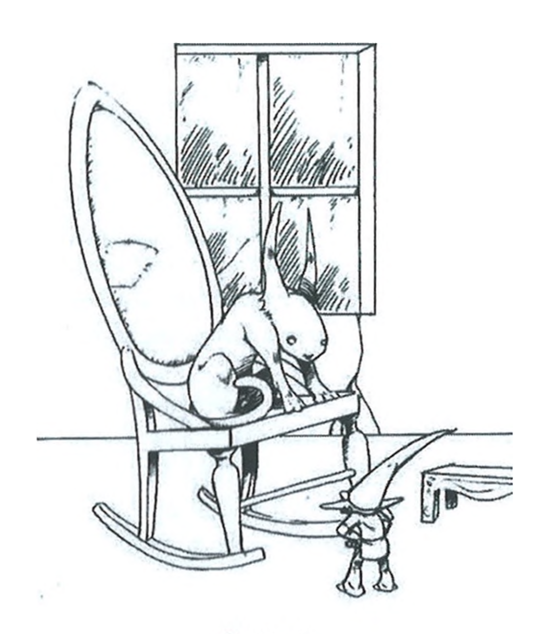


Un petit pense-bête dessiné et symbolisant les cases pourra être joint en plus.

B / Le scénario dessiné

Il s'agit de la version imagée des scénarios précédents, quelques dessins explicatifs pouvant être rajoutés... mais je préfère garder quelques secrets pour les autres fascicules de votre formation, qui traiteront plus particulièrement de la création et réalisation d'une BD, du point de vue du scénario et de la planche dessinée.

C / Thèmes



© Vignier.

Tout est possible :

Humour.............Gag / Onirisme / Dérisoire / Presse / A thème / Adulte...
Science-fiction.....Jeunesse / Réaliste / Adaptation d'un roman / Parodie...
Fantasy.............Héroïc / Adaptation littéraire / Jeux de rôles / Poésie...
Aventure...........Western / Contemporain / Policier / Voyage / Comique...
Histoire.............Légendes / Vraie / Pédagogie / Politique / Extrapolation...
Roman BD.........One shot polar / Adaptation TV / Erotisme / Fiction....
etc.

..........et tous les mélanges possibles et autres interactions entre tous les thèmes précédemment cités, y compris tous les **guides du bricolage** et autres manuels utilitaires, sujets éminemment destinés à la Bande Dessinée !

Planche de scénario dessiné de Paul Glaudel (rough pour « Les maîtres carthographes).



IV - Conclusion

Ce sujet, le scénario, est **l'épine dorsale de la BD**, et nous allons développer son étude dans un autre fascicule traitant spécialement du sujet.

Moteur du projet, indissociable du dessin, c'est aussi un métier à part car l'histoire de la Bande Dessinée est parsemée de ses représentants les plus marquants : **Goscinny** (*Astérix et Obélix, Iznogoud, Lucky Luke...*), **Cauvin** (*Boule et Bill, Les tuniques bleues, Cédric...*), **Vanhamme** (*XIII, Thorgal, Blake et Mortimer...*) ont donné des lettres de noblesse à cet art et depuis, sont relayés par les **Sfar** (*Troll, Professeur Bell...*), **Brunschwig** (*Le sourire du clown, Urban Games...*) et autres **Ploy** (*Anahire, La tentation de Satan...*).



Faites une liste de tous les scénaristes BD connus et reconnaissables, et comptabilisez le nombre d'albums réalisés par chacun d'entre eux (ou publiés) ! Bon travail !



© *Arleston - Glaudel « Manie Swing ».*

Pour finir, le scénario BD, c'est-ce qui va donner un **TON** à l'ensemble, via les dialogues, et influencer le dessin en lui insufflant sa personnalité.






Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).




Leçon 4 - Matériaux et outils



Même si nous rappellerons ultérieurement comment réaliser votre BD, il est important dès ce fascicule de bien poser les bases des matériaux utilisables, et vous verrez que bien des idées reçues vont être bousculées...

I - Le support papier et les stylos

Contrairement aux idées reçues, **on ne dessine pas forcément sur du papier dessin.**

Les progrès de la technologie ont développé les instruments aux encres sèches, et les feutres ont envahi depuis vingt ans le quotidien des scribes en herbe. L'encre de Chine et les porte-plumes n'ont pas disparu, mais ils ne sont plus indispensables à la création artistique, du moins pour la Bande Dessinée, qui n'est pas un art d'œuvres uniques mais un art de reproduction.

La qualité qu'ont les feutres aujourd'hui a donné un terrain crédible au papier machine ! Celui-ci a également progressé : couché mat ou brillant, il possède la légèreté propre à son utilité pour la photocopie, il est de plus facile à découper et à coller.



En résumé, il n'y a pas de mauvais outils ou matériaux mais de mauvais ouvriers...

Donc pas de préjugés, **utilisez le support que vous souhaitez**, dans la mesure de vos moyens, mais surtout soyez créatifs et travailleurs !

L'encre, les feutres, les stylos à bille sont d'excellents interprètes de vos traits, soyez brillants et efficaces, c'est tout !

II - La couleur et les techniques

Aujourd'hui, vous pouvez faire de la couleur « directe », c'est-à-dire à même la planche sans intermédiaire ou préjugé de matériel. Vous pouvez aussi travailler la couleur sur une autre planche, par transparence.

Vous pouvez également travailler vos **couleurs par informatique** (avec des logiciels de retouche d'image du type *Photoshop®, Illustrator®, Paint Shop Pro® ou Painter®...*) et vous pourrez retrouver des effets quasiment identiques aux instruments manuels.

Facile ensuite pour l'envoi des fichiers par Internet, **directement chez l'imprimeur**, par le choix d'une compression d'image adaptée (Jpeg, Tif, Bitmap...). Nous verrons ultérieurement cette technique.



De toutes manières, il est plus pratique de faire les couleurs à part, que ce soit à la main ou sur informatique... s'il y a des couleurs bien sûr (**ce qui n'est pas obligatoire**, voir *Les Bidochons* de Binet ou *Snoopy* de Schultz par exemple). Nous y reviendrons par la suite.



III - Votre bureau et lieu de travail

Ça n'a l'air de rien mais c'est bien d'avoir un lieu définitif de travail, histoire de ne pas bouger vos travaux en cours.

Un plan de travail pour le dessin, un autre pour le travail écrit et votre ordinateur, c'est le top ! Bien sûr, selon le train de vie et l'âge, on peut très bien dessiner façon « bohème » ou même sur ses genoux ! L'important, c'est de bien s'amuser en faisant ce qu'on a envie de faire !



© Glaudel - Roda - Gil (« La Bande à Julien »).

IV - Conclusion

Soyez curieux et expérimentez sans cesse de nouveaux matériaux et outils.

Il n'est jamais trop tard de trouver chaussure à son pied. Beaucoup de dessinateurs confirmés n'ont de cesse de progresser par le biais d'instruments nouveaux, et qui sait si ce nouveau feutre ne va pas changer leur encrage, ou cette plume leur trait. Mystère...



Essayez quelque types de plumes, de feutres, de stylos et voyez les effets rendus sur des papiers différents : papier fin ou dessin, buvard, carton...

En résumé :

Par son histoire, ses sources d'influence, l'approche du scénario et ses supports techniques, nous avons fait un tour général de la Bande Dessinée. Nous allons affiner ensuite par une étude approfondie de la création de Bandes Dessinées et l'appréhension de ses codes.

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Annexe -
La BD d'un point de vue technique



Avant de conclure ce fascicule sur la Bande Dessinée, voici quelques éléments sur lesquels nous reviendrons dans les prochains fascicules, mais qu'il est bon d'évoquer dès à présent.

I - Les différents styles en BD

A / Minimaliste ou graffiti

Ce style se prête bien à la satire (Reiser ou Wolinsky), aux faits de société, au gag drôle genre Sempé. La version élaborée reste les **Bidochons**.

B / Gros-nez à la *Spirou* ou *Tintin*

On passe au cran au-dessus, il s'agit de savoir « vraiment » dessiner et le scénario demande une vraie construction. Ce style se prête bien aux récits plus longs même si de grandes séries gags ont eu du succès avec ce type de BD (*Le petit Spirou*).

C / Semi-réalisme

C'est un mélange d'humour et de réalisme, aidant bien une histoire policière ou contemporaine. Les clins d'oeil sont reconnaissables, et les raccourcis humoristiques aident bien en cas de difficulté graphique.

Ex : *Natacha* l'hôtesse de l'air (Walthéry) ou *Soda* (Gazzotti).

D / Réalisme

Comme son nom l'indique, ce style cherche à s'approcher de la réalité (plus ou moins selon le dessinateur). On trouve cette approche dans : *Blueberry* (Giraud-Charlier), *XIII* (Vance-Vanhamme), *Rahan*...

E / Graphiques

Version « Beaux-arts » de la BD, c'est la plus artistique du panel. **Baudouin, Chabouté, Tardi,** sont dans cette lignée. Les **mangas** peuvent également se classer ici...

Précisons qu'il ne s'agit là que de « grandes catégories », et que tous les intermédiaires et variantes peuvent exister : les styles de BD sont innombrables et pas tous répertoriés à ce jour.

II - Description d'une case

Une case est **petite, moyenne ou grande.** Selon son gabarit ou son emplacement, elle va servir à informer le lecteur grâce à son contenu, notamment grâce au plan choisi : **gros, moyen, américain (genoux) ou plus éloigné.**

La ou les **bulles** vont donner un ton aux personnages, ou aux décors si le texte est off (narrateur ou personnage hors champ).




Le choix et la clarté des **lettrages** sont importants car **on reste plus de temps à lire la bulle qu'à regarder réellement le reste de la case.**

Les bulles peuvent être **carrées ou arrondies**, ou entre les deux selon le choix de l'auteur. Leurs emplacements sont choisis arbitrairement mais n'oubliez pas que la lecture en occident se fait de **haut en bas et de gauche à droite** !

Une case peut être **fermée, partiellement ouverte ou sans pourtour de case.** En cas de « **défenestrage** » (personnage ou objet sortant du cadre), on a l'impression que les personnages vont « sortir de la BD » !

Si une case, et son contenu, est « architecturée » par les traits, il ne faut pas oublier **les ombres et les lumières** suggérées, sans compter les couleurs...

III - Description d'une bande, d'une page...

Que ce soit pour **un strip, une demi-planche ou une planche**, les dessins des différentes cases vont interférer l'œil du lecteur, et il va falloir anticiper ces interactions, choisir, mettre en place, fignoler...

Avant toute page de BD, il faut donc **réaliser une maquette de son contenu, indiquant chaque case** (nous en avons montré plusieurs dans ce cours). C'est là que leur taille et leur importance dans l'histoire sera définie par son réalisateur.

La pratique régulière et l'expérience vont aiguiser vos partis pris et vos choix, et vous oserez au fil du temps des cadrages impossibles ou des superpositions culottées ! Vous pourrez aussi choisir l'efficacité et la sobriété, laissant le scénario et les dialogues prendre les commandes de votre œuvre. Après tout...

La planche conjuguée en **deux, trois ou quatre bandes, voire en formule éclatée,** vous échafauderez votre canevas à votre convenance et vous déciderez peut-être une combinaison de bandes multiples et variées.

IV - BD et environnement technique

Le fait même de faire des bandes dessinées va vous obliger à une chose : Vous intéresser à **l'imprimerie et aux techniques s'y rapportant.** Certes, pas besoin de devenir un spécialiste mais un peu de culture générale sur ce sujet ne pourra pas vous faire de mal et même vous obligera à faire attention aux planches que vous ferez. Et vous éviterez aux imprimeurs bien des tourments...

Une **planche** est souvent livrée **en noir et blanc** (encre, feutre ou crayon gras) et on imprime à l'attention du coloriste une version **grise ou bleue** de la planche. Par ailleurs, on fait un **tirage sur transparent du noir.** Une fois les couleurs réalisées, on **superpose le gris (ou bleu) colorié et le transparent. On cale le trait noir sur le trait gris (ou bleu)** et le résultat est immédiat. La page finie est prête à imprimer selon un procédé d'imprimerie appelé **OFFSET.**



L'arrivée de l'informatique a même facilité tous les calages et autres détails qui servent à la qualité de l'impression..



Une image au trait et son encrage couleur. © Glaudel - Djian - Saïmon (« L'affaire Métozon »).

On peut d'ailleurs **réaliser directement les couleurs par ordinateur** (*Photoshop®, Illustrator®, Paintshop pro®*, etc.) avec le même souci de superposer traits noirs et couleurs (calques).

Et on peut aussi faire ses **planches en couleurs directes,** c'est à dire comme une peinture, sans souci de séparer le contour des volumes colorés. Dans ce cas, la planche en couleur directe est clichée par un système de **scanner ou photographie.** Ensuite, on reprend la procédure normale d'impression.

Pour une BD en noir et blanc, c'est beaucoup plus simple, bien entendu !





Comme déjà évoqué dans un chapitre précédant (cf. Leçon 3, paragraphe I), il **faut aussi faire attention au nombre de page** de votre histoire, si vous voulez l'éditer en album :

Sachant que les pages des **albums sont en cahiers de 16 pages, voire de 8 pour finir un volume** quelquefois, et en ayant en tête les **pages de présentation et les pages blanches,** vous comprenez à présent les paginations de vos albums préférés !

Exemples : ***Tintin.*** Album de 62 pages BD. Donc : **4 cahiers de 16 pages font 64 pages.** Enlevez les deux premières de une d'intérieur (page 1) et page du copyright (page 2), et nous avons la place de nos **62 planches BD.** Les pages de gardes, hors cahier, sont là pour caler les cahiers (collages...) et les relier physiquement à la couverture.
Nous reverrons tout cela dans les cahiers de cours consacrés à la planche dessinée...

V - Les métiers de la BD



Le **dessinateur,** bien sûr : Il peut travailler seul ou à plusieurs, et travaille sous contrat avec un éditeur s'il est professionnel. Une planche en noir et blanc est payée en moyenne 250 € en avance sur droit (à-valoir) et il faut entre deux et quatre jours pour la réaliser.

Le **coloriste**. Cela peut être le dessinateur qui fait ses propres couleurs ou un coloriste extérieur. Il peut faire 1 ou 2 pages par jour, et chaque page est rémunérée en moyenne 80 € en prestation de service. Pas de droits d'auteurs sauf exception ou accord particulier.

Le **scénariste,** coauteur : Il peut être seul, adapter un livre ou travailler avec un autre, documentaliste ou co-scénariste. Sauf BD historique, il peut produire entre 3 et 5 pages de scénario par jour, une fois les idées et le plan de travail fini. Il fournit parfois des croquis explicatifs ou des photos au dessinateur. Chaque page est payée en avance sur droit 100 € environ.

Ceux-ci peuvent se réunir en studio pour en partager les frais ou travailler ensemble sur des projets communs. Certains scénaristes ou dessinateurs le font à « quatre mains » ou davantage, pour plus de productivité, pour une qualité encore meilleure, pour une émulation stimulant la créativité ou pour respecter plus facilement un délai. Vous voyez, on est loin de la vie d'artiste dilettante imaginée par les non-initiés, mais elle est bougrement palpitante et donne vraiment envie de se lever le matin !

Aparté : **L'éditeur** est directement impliqué dans la réalisation de la BD. C'est non seulement lui qui va imprimer, faire diffuser, promouvoir le travail des auteurs ; Il peut mettre à disposition de l'auteur, **lettreur, directeur de collection, assistante d'édition, attachée de presse** et aussi **correcteur.** Sans oublier le département **fabrication,** élément clé de la maison d'édition, le service **comptabilité** est très prisé des auteurs...

L'autre partie cachée de l'iceberg « BD » est ce qui concerne la **vente** : l'éditeur fait diffuser ses œuvres pour les proposer aux lecteurs. Tous les points vente sont fournis par un **distributeur** (transport) ordonné par un **diffuseur,** qui dispose en secteur des **représentants** qui sont chargés d'évaluer des commandes.

Du petit **libraire** aux rayons de **supermarché,** on ratisse large mais l'augmentation progressive du nombre de titres (3000 albums en 2005) rend plus sévère le choix des dépositaires. Si l'éditeur rétrocède jusqu'à **60% au diffuseur** (dont 30 % de remise au libraire) et **10 % hors-taxe en moyenne aux auteurs,** vous pouvez en déduire que pour le prix moyen d'une BD à 10€, peu va directement dans la poche des auteurs. Il faut donc beaucoup vendre (à partir de 20 000 ex. par titre) et beaucoup produire (2 albums par an pour un dessinateur) pour commencer à gagner sa vie... Même s'il reste aussi d'autres activités d'appoint telles les animations scolaires, l'enseignement agréé et ateliers permanents, la publicité, l'illustration et les affiches locales, le design, l'architecture et même la peinture en lettres !





Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Conclusion générale

Voilà, on a fait un petit tour du monde de la Bande Dessinée...

Histoire, culture générale, faire un scénario, choisir son matériel, nous avons cerné les pourtours de notre champ d'activité.

A présent, vous avez les bases pour commencer un projet même si l'élément le plus incertain reste entre vos mains : la dextérité.

Rassurez-vous : tous les dessinateurs de BD ne sont pas des virtuoses et souvent l'intelligence, le travail, la méthode et l'assiduité remplacent le génie. Et case après case, vous progresserez.

Bonne Bande Dessinée !




Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre cours, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le immédiatement à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Assemblez bien vos documents ensemble et envoyez-les à l'école (Ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, celui-ci vous sera retourné avec :

- une note sur 20 ;
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre « Guide d'accueil et de travail »).

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service Pédagogique l'imprimé « Questions au professeur » sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous pose problème. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle.** Passez à un autre devoir ou à un autre cours.

Vous trouverez plusieurs sortes de devoirs selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travail pratique... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rendre votre travail de la manière la plus claire possible pour vos professeurs.

Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de 1 ou 2 devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections et conseils de vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

L'équipe pédagogique



Questions au professeur - *208LF01CQP*

GRBD-L0160QP

Histoire et éléments de la BD

CADRE À COMPLÉTER

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Pays ....

N° D'ÉLÈVE :

Envoyez cet imprimé au Service pédagogique :

1 - *Complétez bien lisiblement les différents champs ci-dessus.*

2 - *En posant votre question, soyez aussi précis que possible (Numérotez vos questions si il y en a plusieurs).*

3 - *Indiquez le numéro du devoir et le numéro de l'exercice auxquels se rapporte votre question.*
S'il s'agit d'une question plus générale, indiquez la ou les pages concernées du fascicule.

VOTRE QUESTION

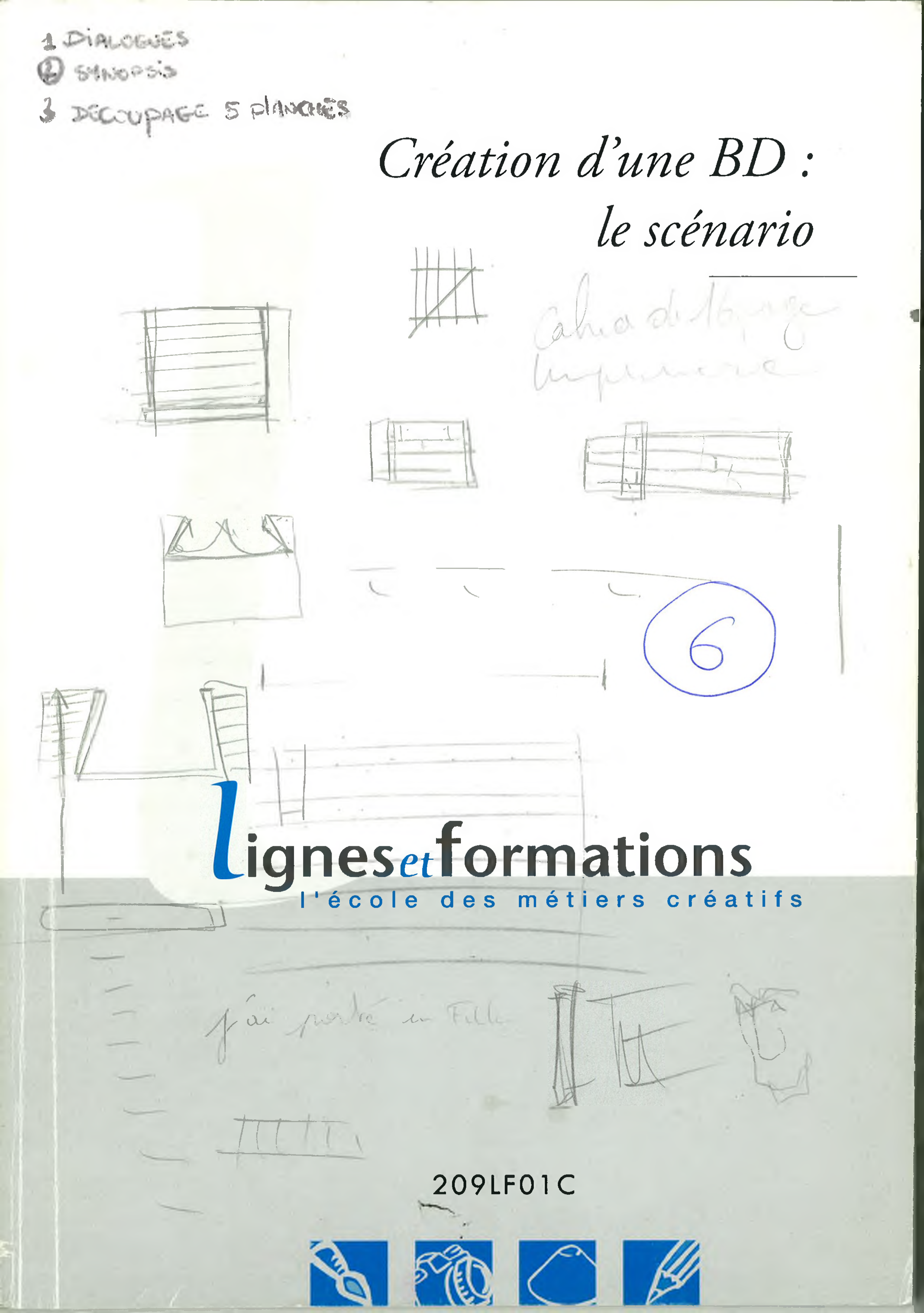


Voir au verso la réponse de votre professeur »»»








1 DIALOGUES
2 SYNOPSIS
3 DECOUPAGE 5 PLANCHES
Création d'une BD :
le scénario
6
lignes et formations
l'école des métiers créatifs
209LF01C

Création d'une BD : le scénario

Auteur :
Paul Glaudel



Mode d'emploi du cours

Ce cours se présente comme une **succession de leçons**, divisées en différentes parties (Plan détaillé en début de cours).

Suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre. Ces leçons se suivent selon une progression logique, par étapes (même si rien ne vous empêche de feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble).

Etudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir, et surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent en fin de fascicules) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettrons de vous auto-évaluer, de vérifier vos acquis, avant celle de vos professeurs... surtout si vous les faites honnêtement !

> Cf. « Conseils méthodologiques » dans votre *Guide de travail et d'accueil.*

Comment fonctionne le cours ?

Pour vous faciliter l'apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, de ses parties, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Sorte de résumé un peu « télégraphique » des idées et des données majeures, qui vous permettra, en seconde lecture, de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement comprendre et assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :



Signale les remarques importantes, les points essentiels



Signale les exemples, les modèles, etc.



Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...



Signale un exercice ou un travail autocorrectif... à vous de jouer !




Sommaire

BANG!

B.D.

ILS SONT FOUS CES ROMAINS!

M'ENFIN!

JAPY

Inédit © Glaudel.

Quand on pense « Bande dessinée », on a en tête des dessins, des personnages, des onomatopées, mais certainement pas des « scénarios » ! Sans doute de mauvaises habitudes venant des âges anciens de la BD, où l'on considérait les scénaristes comme des faire-valoir. Mais **la BD devenant un vrai métier au professionnalisme grandissant,** et suite à l'avènement de René Goscinny dans les années 60 avec les scénarios d'Astérix, Iznogoud et Lucky Luke, on peut reconnaître aujourd'hui **ce qui est indispensable à la création d'une BD : l'écriture d'un scénario !**

Et ce bon scénario (ou cette bonne histoire), nous allons apprendre à l'appréhender, le noter, le présenter, et aussi à l'écrire, le découper, le décrypter ! Car être scénariste de Bandes Dessinées, c'est un métier, un métier au service d'un moyen d'expression en pleine expansion qu'est la BD.

Que vous abordiez ce cours en amateur ou que vous envisagiez d'en faire une activité professionnelle un jour, que vous dessiniez vos histoires vous-même ou que vous fassiez appel à quelqu'un, vous allez trouver ici de quoi nourrir votre curiosité sur ce sujet et apprendre les **bases de l'écriture du scénario de BD**, ce qui pourra d'ailleurs toujours servir pour d'autres activités ou hobbies : scénariste de cinéma ou télévision, écrivain, enseignant ou pédagogue, attaché culturel ou autre scribouillard. Beaucoup de story-boards de cinéma doivent ainsi leur qualité à des auteurs de BD, prêtant **leur sens du découpage et du cadrage** pour les dessinateurs, **leurs dialogues et leurs histoires** pour les scénaristes...

Pourquoi étudier à part le scénario de bandes dessinées ?

D'abord parce que **c'est la première étape de la création d'une BD**, et ensuite parce que **son apprentissage est particulier :** pagination, descriptions des décors et mises en situation, dialogues et textes « Off », succession des planches et calcul des ellipses... On peut bien entendu associer ces codes à d'autres activités d'écriture, romancier ou scénariste de Cinéma par exemple, mais son mode de présentation reste spécifique à une première étape d'une mise en forme ultérieure : la réalisation de la BD et des cases définitives.

D'ailleurs, c'est une fois assimilée cette méthode de travail que l'on peut vraiment donner sa pleine mesure dans sa créativité dessinée : **le scénario de BD est là uniquement pour faciliter le travail de celui qui dessine** (et même si c'est la même personne !).

Alors, suivez bien et n'hésitez pas à revenir en arrière, ce que fait régulièrement un lecteur en parcourant une bande dessinée !



Inédit © Glaudel.



Leçon 1 -
Premiers pas : choisir une histoire

Tout d'abord, ça fait un petit moment que vous voulez essayer ce moyen d'expression formidable qu'est la BD et vous avez déjà pensé à quelque chose. Quelques notes et trois crobards vous servent de pense-bête et vous vous décidez enfin de vous jeter à l'eau...

Que vous écriviez à la main (« c'est plus naturel ») ou possédiez un ordinateur (plus pratique), **vous commencez à envisager une méthode de travail.** Vous ne savez pas encore si vous la dessinerez vous-même votre BD, mais bon... (votre copain Jean-Louis à un joli coup de crayon, vous serez bien à même de le convaincre plus tard ! Sinon, au fond, le dessin vous a toujours plu, alors ?).

Vous imaginez déjà le résultat, la réaction des copains jaloux ou épatés, les pages entre vos mains... **Mais voyons, ces pages, comment vont-elles être ?**

Vous avez envisagé un style, une forme et vous êtes déjà en train de faire un choix, de donner une direction à votre projet. Même si nous n'en sommes qu'à la création du « scénar », vous devez anticiper globalement la réalisation finale et avoir un souci de recherche de qualité. De toutes façons, **le scénariste reste le maître d'œuvre du projet et suivra pas à pas la réalisation complète de cette BD !**

I - Quel genre de BD ?

Vous avez déjà une petite idée de votre BD. Voici quelques cas de figures marquants à prendre en compte, qui pourront vous aider à déterminer vos intentions : scénariste ou dessinateur, il convient toujours d'envisager votre Bande Dessinée dans son ensemble...

A / Vous n'avez pas l'intention de révolutionner la BD. Vous pensez que tout a été fait ou presque, et votre rêve est de marcher sur les traces de « modèles » comme Franquin ou Otomo. Votre BD devra ressembler à l'un de ces deux-là. Sans faire du plagiat bien sûr... Vous êtes de la catégorie des **auteurs influencés et à fortes réminiscences !** Votre scénario sera une série de gags à la « Gaston » ou une aventure très glauque et « speed » genre *Akira* !

B / Vous adorez les monuments historiques et vous vous régalez à éplucher et accumuler de la documentation. Même si ce n'est pas vous qui allez réaliser les décors, vous mettez un point d'honneur à restituer l'époque et le lieu choisi, en y mêlant vos personnages réels ou imaginaires. Vous êtes de la race des **auteurs documentalistes** et votre BD préférée est... *Alix* !

C / Vous avez envie de faire à votre manière et de toutes façons, le plagiat ce n'est pas pour vous ! En couleurs ou en noir et blanc, votre projet est unique et vous projetez déjà d'être « nominé » au festival d'Angoulême. Vous faites partie des auteurs graphiques originaux où on peut classer *Adèle Blanc-Sec, Lapinot* et même certains Mangas !

D / Vous aimez la caricature, la simplicité et pour vous l'important est de raconter quelque chose ! Une certaine naïveté apparente embaume vos univers et l'on vous classe dans **les auteurs symbolistes ou minimalistes !** Reiser est votre dieu et Edika vous turlupine, même s'il n'est pas si minimaliste que ça...

Etc.





Spirou manga ...

Montage © Tome - Janry - X / Éd. Dupuis - X.

Bref ! Il est difficile de classer tous ces styles et tendances et quelquefois, on peut ranger telle ou telle BD dans toutes les catégories ! **BD réaliste, semi-réaliste, hyperréaliste, gros-nez ou fantaisiste, vous trouverez bien une « case » où vous classer,** l'important est de vous exprimer, de créer, de raconter votre histoire, non ? (Ex. *Tintin* peut faire partie de 3 ou 4 des catégories ci-dessus... et vous pouvez même en inventer une ou deux autres où le caser !).



Essayez de trouver le style et la catégorie des principales BD que vous connaissez.

Une fois choisi le genre, on peut mieux cibler le développement de son idée, la manière de la raconter et comment écrire son scénario...

II- L'Idée de départ

C'est le plus important, **le moteur de votre création,** de votre envie de réaliser cette bande dessinée...

Cette idée, mère de vos aspirations, va vous conduire pour les prémices de votre projet, vous guider et affiner votre bon sens pour **trouver les bons moyens de votre réalisation.**

Voilà comment sont posées **les bases de votre création BD** :

A / Les premières notes

C'est idiot mais tout commence par **un carnet, un pense-bête, quelques notes...** La première idée vous l'avez eue dans la rue, devant la télé, en buvant votre café, aux toilettes même si c'est un lieu commun, n'importe où...

Vous pouvez l'écrire ou même la dessiner. Le dessin n'est pas le propre des dessinateurs. Il peut être utilisé par n'importe qui et sans souci de qualité, mais uniquement pour se souvenir de quelque chose... comme un rébus ou un hiéroglyphe ! Et vous pouvez aussi utiliser votre **mémoire visuelle.** Comme un appareil photo, clic ! clic ! Les voyages sont une source d'inspiration infinie, comme si le dépaysement favorisait l'intellect !

De retour dans votre habitat, vous classez vos notes et vos quelques crobards... Et c'est parti ! Cela va faire son chemin dans votre tête et bientôt vous ne penserez plus qu'à ça !

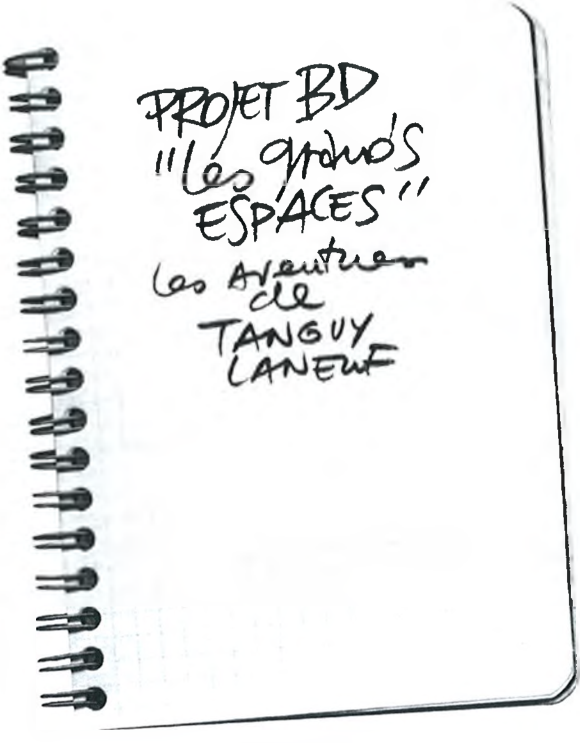
Quelques mots clés, des images récoltées ça et là, une scène d'un film, une réminiscence familiale, l'achat d'un stylo plume, **tout peut être déclencheur d'une œuvre** et le côté patchwork de la BD facilite beaucoup ce genre de choses...

Exemple : « C'est en traversant le nord de l'Auvergne que j'ai eu l'idée d'une BD. Ma femme conduisait et dans un demi-sommeil, j'ai conçu une histoire et un univers rien qu'en regardant défiler les paysages. Arrivé à la maison, j'ai posé les premières bases de ce projet et j'ai continué jour après jour... Pourtant, comble de ma mémoire, j'ai recherché maintes et maintes fois le chemin exact de ma rêverie créatrice, mais plus jamais je ne l'ai retrouvé... ».





D'ailleurs, **pensez à trouver vite un nom, un titre à votre projet** ou votre héros, c'est important pour que vive votre idée. Un **nom de code** en quelque sorte ! Notez-là cette première idée. Ouvrez un pense-bête et griffonnez quelque chose chaque fois que bon vous semble.



© *Glaudel.*

B / Formats et ciblages

Une fois définie votre idée principale et fort de votre choix graphique antérieur (paragraphe « Quel genre de BD ? »), vous devez à présent décider du format de votre BD : **Gags en une page, récit court ou long, album unique (« one shot ») ou série en plusieurs tomes ?**

C'est à vous-même de décider de ce genre de chose et nul autre. La BD demande un fort libre-arbitre et un esprit d'initiative. De toute manière, je suppose que vous les avez déjà, sinon vous ne seriez là à essayer d'apprendre le scénario de Bande Dessinée !

Le sujet lui-même va vous aider à trouver le bon calibre. Selon, vous l'adapterez à votre projet et au ton d'ensemble. Ainsi, vous vous déciderez sur sa longueur (ou format) :

- **En humour,** vous pencherez pour des **gags en une page** si le thème est léger, parodique ou pour une longue aventure si le héros développe une quête où finalement le fil conducteur n'est qu'un prétexte aux anecdotes (ex : *Le Petit Spirou,* ersatz du grand *Spirou* !).
- **En semi-réalisme** (genre Loisel ou Tardi), des récits plus longs seront préconisés, de la petite histoire dans l'esprit de conte au grand pavé romanesque (72 ou 96 pages) !
- **Pour la BD réaliste,** les séries à suivre (« XIII ») ou la collection de one-shot (« *Jérémiah* ») sont les bienvenues !

(Bien sûr, nous étudierons aussi le parti-pris de **trois ou quatre bandes**, ce qui peut changer le rythme du récit ou l'ambiance même de votre histoire, même si cette spécificité concerne avant tout le dessinateur.)

C / Thèmes et sujets

Le monde est à vous : humour, satyre, aventure, souvenirs, romanesque, policier, parodie, héroïsme, western, guerre, histoire, poésie, voyage, science-fiction, fantasy, tranches de vie, burlesque, légendes, pédagogie, géopolitique, adaptation, érotisme, BD utilitaires, sans oublier tout le reste et même la grande idée originale à laquelle personne n'a jamais pensé, tout vous est ouvert ! Même une BD sur les recettes de cuisine de votre grand-mère ou les aventures d'un poisson rouge tombé de son bocal...



En résumé, une fois définie l'idée de la BD, son genre, sa longueur, sont thème, vous n'avez plus qu'à décider qui fait quoi. Du moins pour l'instant...

III - Qui fait quoi ?

Il y a une évidence : Le scénariste, c'est vous ! Et encore, il arrive aujourd'hui que plusieurs scénaristes travaillent sur un même album. C'est souvent la conjoncture de rencontres professionnelles, de casting éditoriaux ou encore de collaborations entre créateurs de niveaux différents, genre maître et élève ! Nous allons envisager les cas de figures les plus rencontrés :

A / Vous faites tout tout seul

Vous n'avez jamais eu envie de travailler avec quiconque, vous vous faites plaisir en montant votre projet de Bande Dessinée et nul ne viendra interférer dans vos décisions. C'est vous le patron ! D'ailleurs, vos comptez bien réaliser ce scénario de peur d'oublier quelque chose et pour bien structurer votre histoire et votre travail, vous vous tiendrez à ce que vous avez écrit sans rien changer au dernier moment car vous n'êtes pas un amateur ! **Et puis c'est vous qui avez trouvé le nom !**

B / Votre scénario sera dessiné par un autre

C'est une évidence : vous n'êtes pas vraiment fait pour le dessin et depuis que vous avez rencontré ce Jean-Louis, vous avez songé qu'il serait PARFAIT pour dessiner votre histoire. Vous vous faites fort de le convaincre. Vous songez déjà aux préparatifs du « scénar » et commencez à monter le dossier... Vous vous prenez pour Goscinny et lui, ce sera votre Uderzo !

C / Et les couleurs ?

Ben oui, on n'y avait pas pensé mais Jean-Louis ne pourra peut-être pas tout faire. Même si la partie principale du travail du scénariste c'est le scénario, il doit réagir en maître d'œuvre et penser aux autres collaborateurs utiles à la BD. Sans doute, la rapidité d'exécution laisse-t-elle un peu de temps pour s'occuper d'autre chose, mais c'est aussi pour le bien de l'œuvre finale après tout ! Donc, on va dénicher un coloriste, et un bon... sauf si c'est en noir et blanc, bien sûr !



D / Votre scénario est réécrit ou modifié par un autre

Ce sont les aléas de la vie d'artiste, mais souvent les choses ne se passent pas comme on le voudrait… Influences familiales, éditeur exigeant, collaborateur envahissant, bref : un second a « amélioré » votre texte et c'est comme ça ! Selon votre caractère, vous prendrez ou vous laisserez. Mais après tout, qui sait si ce n'est pas le destin de votre scénario…

E / Et les lettrages ?

Il arrive quelquefois que le dessinateur ne fasse pas les lettrages dans les bulles. Maladresses ou mauvaise habitude, un lettreur va donc officier dans ce minutieux travail. Cela permettra d'affiner et de réécrire, parfois sans vergogne, les sacro-saints dialogues ! Cela me rappelle d'ailleurs une anecdote : souvent, dans des festivals de BD, de curieux lecteurs demandent si c'est le scénariste qui écrit dans les bulles, oubliant que son travail est avant tout littéraire. Mais pourquoi pas, un scénariste peut faire aussi les lettrages…



En résumé, **si vous travaillez à plusieurs, choisissez bien votre ou vos collaborateurs**

Scénario original et page définitive de « CRS détresse » © Achdé - Cauvin / Éd. Dupuis.

Le scénario est le travail le plus délicat mais le moins reconnu de la BD. Et souvent, il est mésestimé par les dessinateurs eux-mêmes, certains ayant l'impression de rapidité d'exécution voire de vite-fait, d'idées vite posées et mal abouties (« j'aurais mieux fait moi-même »), et de rétribution surévaluée !
Mais tout ceci est faux, bien entendu !



Il est important néanmoins de bien poser les limites de vos champs d'activités et que chaque coauteur n'empiète pas sur les tâches de l'autre. A charge de se rendre service sur demande...

IV - Matériel et bureau

Ne croyez pas qu'un scénariste écrit avec n'importe quoi et n'importe où. Il peut bien sûr exceptionnellement écrire dans un train, un bar ou même chez le dentiste, mais il s'agit de moments rares et liés à un retard, une utilisation judicieuse de son temps ou un moyen de gagner la sympathie d'une hôtesse d'accueil !

Dans tous les autres cas, il est ravi de se retrouver dans son bureau, PC ou Macintosh connecté à Internet, et travaillant sur un logiciel de traitement de texte. Bien sûr, les plus manuels alterneront avec des stylos pour de simples notes ou des crobards. Mais l'utilisation du coller/copier, de l'imprimante et du format d'image jpeg, facile pour les mails, convaincront les plus coriaces...

Des logiciels de scénario existent déjà pour faciliter présentation, tabulation et modulation des caractères. Profitez-en... Tout ceci n'a bien sûr pas lieu d'être si vous avez décidé de DESSINER vos scénarios, réduisant à quelques résumés la partie écrite. Dans ce cas, des feuilles A4 et des feutres suffiront.



Chez vous ou dans un local, vous trônerez devant votre ordinateur et vos carnets, entouré de vos livres et piles de documents. Une fenêtre ouverte sur le ciel, une autre sur votre imagination... Isolez-vous et mettez votre musique préférée ou adéquate à l'ambiance désirée, les talk-shows radiophoniques étant déconseillés car pouvant vous divertir de votre but créatif : écrire votre scénario de Bande Dessinée ! Ce qui demande concentration et tranquillité...

En conclusion : même si l'art dessiné est primordial visuellement en BD, le vrai moment de sa création demeure la réalisation du scénario. Les choix, les trouvailles, les noms et tout ce qui va marquer la BD sera créé à ce moment-là. Et nul autre.




Notes personnelles



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).

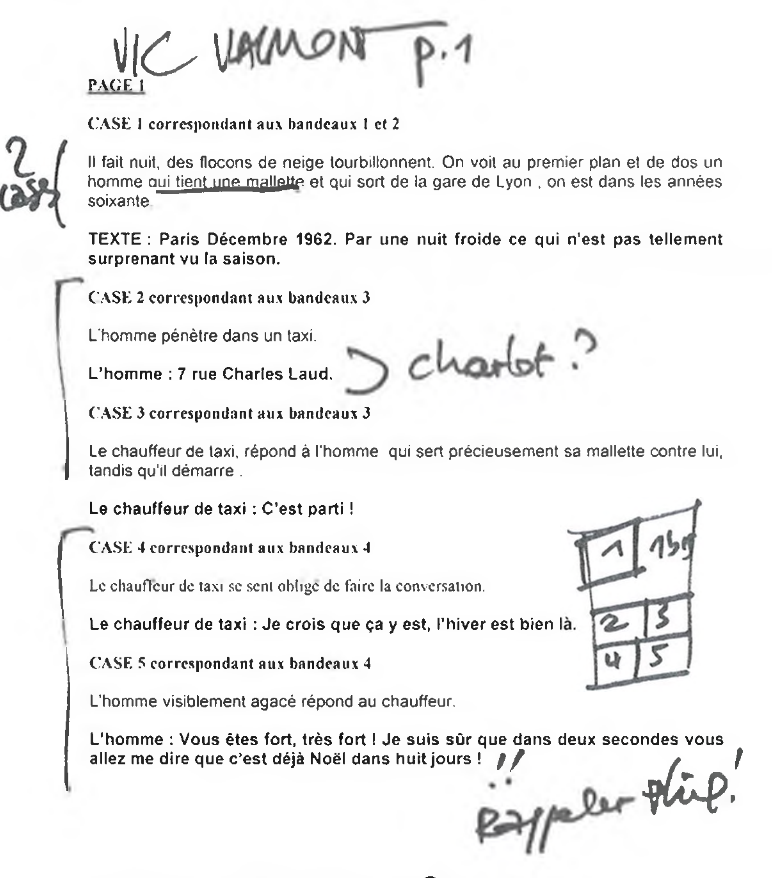


Leçon 2 - Développement et réalisation du scénario de BD



Une fois posée votre idée directrice et décidés vos choix, va arriver le moment de l'écriture de votre scénario de BD.

Celui-ci va devoir servir deux choses : **être un utilitaire d'indications** devant servir à la réalisation dessinée de la BD, et **poser la qualité artistique intrinsèque* de votre écrit.** Celle-ci peut fortement influencer le ton et l'ambiance de votre BD et, pourquoi pas, sublimer l'inspiration de votre dessinateur.



VIC VALMONT p.1

PAGE 1

CASE 1 correspondant aux bandeaux 1 et 2

Il fait nuit, des flocons de neige tourbillonnent. On voit au premier plan et de dos un homme qui tient une mallette et qui sort de la gare de Lyon , on est dans les années soixante.

TEXTE : Paris Décembre 1962. Par une nuit froide ce qui n'est pas tellement surprenant vu la saison.

CASE 2 correspondant aux bandeaux 3

L'homme pénètre dans un taxi.

L'homme : 7 rue Charles Laud.

CASE 3 correspondant aux bandeaux 3

Le chauffeur de taxi, répond à l'homme qui sert précieusement sa mallette contre lui, tandis qu'il démarre .

Le chauffeur de taxi : C'est parti !

CASE 4 correspondant aux bandeaux 4

Le chauffeur de taxi se sent obligé de faire la conversation.

Le chauffeur de taxi : Je crois que ça y est, l'hiver est bien là.

CASE 5 correspondant aux bandeaux 4

L'homme visiblement agacé répond au chauffeur.

L'homme : Vous êtes fort, très fort ! Je suis sûr que dans deux secondes vous allez me dire que c'est déjà Noël dans huit jours !

Scénario de « Vic Valmont » © Chanoinat - Djian.

Ah, oui : afin de mieux visualiser et situer, voire adapter les commentaires en continu sur la réalisation d'un scénario de BD, je vais **prendre trois exemples différents de scénario et les numéroter de 1 à 3.** Vous suivrez ainsi mieux le déroulement des commentaires et vous tirerez mieux parti des conseils y étant appropriés.

SCENAR 1 : Scénario **humour.** On va faire un **gag en 1 page** et travailler à son contenu (genre *Spirou ou Kid Paddle*).

SCENAR 2 : Scénario **ésotérique en semi-réaliste.** On crée un **récit court** de quelques pages mais on décrypte à fond **une des pages** pour un contenu type (genre *Peter Pan ou Akira*).

SCENAR 3 : Scénario **réaliste.** On prend **une page** aussi, pour exemple et modèle type, extraite d'un **long récit** (genre *Thorgal ou Blueberry*).



Bien entendu, même si nous nous attarderons sur une page type de chaque style, nous étudierons l'ensemble de chaque récit ou album. Et tous les conseils et trucs s'y rapportant ...



Inédit © Glaudel.

À vos microprocesseurs ou vos stylos...

I - Synopsis et résumés

Si bien entendu, toute personne peut avoir des idées, le scénariste lui, n'a qu'un talent supérieur : celui de **structurer son histoire**, faire des choix et mettre en forme ceux-ci de manière sobre, claire et efficace.

La nuance vaut son pesant d'or et ne doit jamais quitter l'esprit du créateur de BD : **celle-ci va être lue par quelqu'un qui ne vous connaît pas**, qui n'a peut-être pas la même culture que vous et qui va devoir découvrir pas à pas ce que vous connaissez par cœur.

Il va falloir donc **l'informer** au fur et à mesure de l'histoire sur les personnages, leurs intentions, leurs buts, mais aussi sur l'absence de ceux-ci ou autres particularités inattendues. C'est à vous, le maître d'œuvre, qu'incombe ce dosage minutieux des « infos » et des mystères à ménager...

Vous devez donc anticiper sur chaque chose et calculer tous les effets et ressorts, d'où va découler comme naturellement chaque séquence, et ainsi de suite jusqu'à la fin du récit. Ceci vaut bien sûr pour les histoires courtes et les gags, la préparation étant juste plus courte et les indications réparties sur les episodes. (Si, en tant que scénariste, vous dessinez sommairement vos scénarios de gags, n'hésitez pas à annoter les marges d'indications utiles au dessinateur. L'important est que LUI comprenne bien vos intentions, car quelquefois le raccourci du dessin schématique peut être trop sommaire...).

Pour ce faire, le scénariste va devoir donc écrire une sorte de résumé détaillé qui va égrener les séquences principales et donner des indications diverses telles le ton, quelques extraits de dialogues, et les relations entre les différents personnages... Celui-ci est pour lui-même, le dessinateur ou à titre professionnel pour l'éditeur : **LE SYNOPSIS.**

Voici quelques exemples de synopsis :

A / Scénar 1 (Humour)

Votre idée principale : votre héros « ***Joë Lapin*** » aime faire des blagues pour s'amuser mais souvent cela se retourne contre lui... (Voir dans le même esprit « Bip Bip et le Coyote » ou « *Bug Bunny* », dessins animés bien connus !)

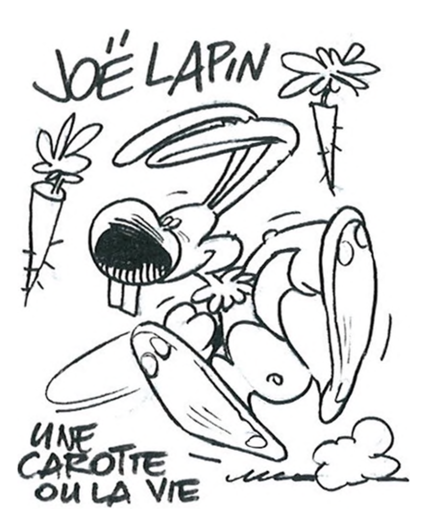


Les noms et autres patronymes du héros, des autres personnages ou des lieux sont EXTREMEMENT IMPORTANTS. Rien n'est innocent ou ne doit être fait par hasard dans une BD. Son concept dépend souvent de son appellation et vos intentions s'y retrouveront. Le sérieux ou le ridicule du nom vont influencer l'impact auprès du public.

Par exemple, *Joë Lapin*, le nom que j'ai choisi pour illustrer mon exemple, n'est pas un choix gratuit. Sa simplicité, sa référence à un nom prononcé enfant, le choix du mot « lapin » va **préparer inconsciemment le lecteur** à du grotesque ou du dérisoire. Si je fais sauter Joë Lapin d'une falaise, on s'attend à une planche de salut, un oiseau salvateur, l'atterrissage sur un trampoline, bref une chute plutôt comique... Un nom comme Fernand Molinier, par exemple, aurait donné une connotation plus sérieuse et rendu le lecteur plus dubitatif sur le gag.

De surcroît, il faut faire attention aux **sons suggérés par les syllabes** des noms. Ils influencent le lecteur pendant la lecture et peut-être l'induisent-ils en erreur sur votre scénario...

Là, dans le cas d'un thème humoristique, un petit texte de présentation et l'énoncé des premiers gags peut suffire.



Inédit « Joë Lapin » © Glaudel.

Synopsis de :

***Joë Lapin*, « Une carotte ou la vie ».** (Titre provisoire)

Une série de gags animaliers, racontés par Monz et dessiné par Vaulx. [Tiens, à ce sujet, avez-vous trouvé un nom d'artiste pour signer vos BD ?].



MONK ↓ FACE À JOË ↓ PRENDS DES POSES TYPES. SCULTURES ↓ JE NE FAIS QUE POSER UN LAPIN.

Joë Lapin est comme son nom l'indique, un lapin. Amateur de carottes et de farniente, il habite dans la localité au nom charmant de « Ocaterinabella City ». Ses amis ont pour noms Monk le singe, Buggy la grenouille, Riton le canard et Daniela la libellule.

Mais Joë est un incorrigible blagueur et lui et ses amis terrorisent régulièrement la population… Ce qui enrage souvent madame Hippo l'épicière, Roger Tango le bouledogue et shérif, et tant d'autres.

Pourtant Joë n'est pas très adroit et ses blagues se retournent souvent contre lui, sous le regard amusé de ses acolytes… À travers ses péripéties, nous remarquerons les analogies avec le monde humain, ses coutumes, ses manies, voire même ses contradictions ou ses bêtises.

Une quarantaine de gags vont égrener ces tranches de vie animalières.

Voici le premier : (vous pouvez en mettre plusieurs si ça vous dit…)

GAG 01 (Titre : « Le pont de la rivière qui caille »)

Joë arrive à Ocaterinabella City et il va prendre le pont de bois qui mène au centre ville. De l'autre côté se tient Monk le singe qui lui lance : « Qui es-tu étranger ? », l'empêchant de passer. S'ensuit une joute verbale où les menaces fusent « Tu vas goûter cette eau glacée et attraper un rhume de cerveau »… Les deux antagonistes s'avancent l'un vers l'autre, se toisant. Mais un coup de vent fait pivoter le pont sur lui-même et chacun se retrouve de l'autre côté ! Et Joë, les mains sur les hanches et arrogant, lance à l'autre : « Qui es-tu, étranger ? »

Voilà, plus qu'une quarantaine d'idées de gags et le tour est joué… Bien entendu, vous développerez plus tard case après case pour le scénario définitif **mais le synopsis est là pour poser les bases, séquence par séquence,** ce qui est page par page pour une série de gags.



Soyez inventif et clair. C'est là que tout se joue, et pensez bien à prendre vos notes avant de rédiger ces premiers « résumés » ! Quelques pages peuvent suffire à ce synopsis humoristique.

Vous pouvez bien sûr agrémenter votre synopsis de croquis ou faire faire déjà des dessins des personnages à votre dessinateur (si ce n'est pas vous-même) ! Dans ce cas précis, le scénario dessiné des gags est très efficace visuellement parlant, et un cadrage bien senti vaudra parfois bien des longs discours.

B / Scénar 2 (Semi-réalisme)

(Là, ce ne sont plus des gags mais des récits de plusieurs pages, ce qui donne l'occasion de trouver un autre type d'idée. Par exemple, « *SOS Bonheur* » de Griffo-Vanhamme pour le format ou « *Valérian* » de Mézières-Christin pour le thème SF, s'approchent de ce concept.)

Sous forme de plusieurs courts récits cumulés, nous raconterons les aventures d'un monde noir et mystérieux : **Ankhor.** Dans ses murs vivent **Magma** et **Iota,** deux jeunes ingénieurs qui font des essais scientifiques pour **Alpha Company,** société anonyme.

Dans ce type de situation, vous devez anticiper sur plusieurs épisodes l'évolution et les trouvailles des deux héros, afin de maintenir le suspense du récit général. Au niveau du rythme, **découpez votre récit en plusieurs épisodes et trouver une fin provisoire à chaque tranche de 6 ou 7 pages.**

Essayez de trouver une assise scientifique plausible et **documentez-vous sur le champ.** Rien ne sert d'attendre et de reporter à plus tard, ce qui en général ne résout rien au problème mais le diffère seulement.

Là, un résumé plus conséquent est nécessaire. Avec **présentation de l'ensemble du récit, le déroulement des épisodes successifs, la bio des personnages principaux si besoin.**

Synopsis de :

La Malédiction d'Ankhor (aventure en 6 parties)
Série de Science-fiction ésotérique, racontée par Robert Eckenschwiller et dessinée par Tony Baretto.

Histoire générale : (de 2 à 6 pages environ)

« Ankhor est une forteresse. Normal pour une arche stellaire. Une grande forteresse.
Depuis quelques temps (deux années terrestres exactement), de nouveaux virus sont répertoriés par la cellule médicale centrale d'Ankhor. Et ceux-ci mutent régulièrement pour échapper à tout vaccin ou anticorps. Frank Magma et Madeline Iota, deux jeunes scientifiques sont chargés du problème...
Leur labo est situé au quatrième niveau de l'arche centrale, près de la serre géante réservée à la culture des comestibles. Des vols sont régulièrement commis depuis l'arrivée de la dernière navette en provenance de la Terre...
[...]
... Magma et Iota ont ainsi découvert le secret de Valkan le clandestin. Ils peuvent faire des micro-cultures d'après des échantillons de ses gènes et mettre au point ce vaccin tant attendu. La vie de l'Arche reprend son cours et Ankhor peut tranquillement voguer à travers la galaxie...jusqu'à la prochaine aventure ! ».

Le début et la fin de ce résumé sont là à titre d'exemple. Libre à vous d'imaginer le corps de ce récit comprenant un mini-résumé de chaque épisode.



Le but du synopsis est de construire une armature à votre histoire dont vous ne dérogerez pas. Où alors, vous changerez seulement quelques détails, ne variant pas du fil conducteur principal.

Vous pourrez aussi rajouter quelques chapitres évocateurs et utiles pour présenter l'histoire :

Présentation d'Ankhor et son univers : (1 ou 2 pages)

Dans le genre :
« Le projet Ankhor a vu le jour juste après le quatrième réchauffement terrestre, entre le XXVème et le XXVIème siècle. Le grand Séculier du conseil des sages avait décidé de... »



Etc.
(Descriptions de l'Arche, premiers habitants, différentes parties et fonctions, tout pour nourrir les images à venir et bien expliquer à celui qui lit ce résumé).

Principaux personnages : (2 ou 3 pages selon le nombre de personnages)

Dans le genre :
« Frank Magma : Frank a l'air jeune bien qu'ayant un âge indéterminé. Il travaille depuis cinq saisons stellaires au laboratoire du centre médical, au service d'Alpha Company, et recherche depuis peu un vaccin au virus mortel qui se propage inexorablement sur Ankhor. Fils du grand Séculier aux plus hautes fonctions sur l'Arche, il échappe aux obligations paternelles en passant l'essentiel de son temps au labo.

Madeline Iota : collaboratrice de Frank, elle est en fait la responsable du centre et Frank est son subalterne. Belle et originaire d'un satellite de Vénus, elle a survécu aux exterminations de Vakor, dernier grand charnier terrestre connu. Elle est marquée par cet événement et s'est plongé à corps perdu dans le travail depuis.

Hector Valkan : Clandestin. Etc. »

Et ainsi de suite pour les personnages principaux.

Un conseil : développez les caractères et les choses utiles à l'histoire.

Ce descriptif peut être fait avant ou après le résumé principal, pouvant être une bonne manière d'inventer des gens et des destins. A vous d'essayer...

A vous aussi d'inventer des rubriques nouvelles ou d'autres formes de présentation du synopsis. Ce sera aussi bien de trouver votre propre système.

Pour la chute de l'histoire, inutile de tout dévoiler facilement, surtout pour les éditeurs à qui vous allez envoyer ce dossier. Après tout, peut-être est-il bon de garder quelques cartouches...

C / Scénar 3 (réalisme)

Ce troisième volet va concerner le **long récit, celui des albums cartonnés**, avec suite à rallonge ou succession de tomes à l'infini ! La grande BD, quoi !

Nous allons faire une analogie avec une série bien connue (*XIII*, de Vance et Vanhamme) mais dévier un peu vers l'historique en conservant l'esprit de cette saga (d'ailleurs, à titre informatif, « XIII » a de curieuses ressemblances avec le roman de Robert Ludlum « *La mémoire dans la peau* », comme quoi on peut s'inspirer si c'est pour la bonne cause...).

L'histoire commence ainsi...

« ***XIV*** », tel est le titre de notre série. Le héros (Jean Capet) est un frère caché de Louis du même nom (XIV) et l'histoire va remonter aux origines de cette ascendance, puis relier le roi en place avec le destin dudit héros.





LA MALEDICTION D'ANKHOR

Montage © Pleyers - X / Ed. Casterman.

XIV

Montage © Glaudel.





Nous décrirons cette histoire en profitant du cadre somptueux de l'époque, Château de Versailles en tête, avec salles et couloirs secrets, mystères d'alcôve, poudres sur le nez et hygiènes douteuses...

(c'est d'ailleurs une excellente idée au demeurant, et j'espère qu'aucun petit malin n'aura l'idée de faire cette BD pour de vrai !).

Nous allons résumer le 1er tome, en maintenant le suspense comme pour un roman... Puis pourquoi pas écrire un texte d'ensemble, évoquant toute la saga, en laissant une ou plusieurs portes de sorties, au cas où.

Synopsis de :

« ***XIV*** » (Quatorze tomes prévus à ce jour)
Collection « Enquêtes à travers le temps » par Marcel Balibar et Ester Devereau. Couleurs de Patricia Lagoya.

Premier Tome : « L'Inconnu du Hameau de la Reine »

« Nous sommes en 1715 et le roi Louis XIV se meurt. Versailles est à son chevet mais ses vrais amis le veillent nuit et jour. Comme chaque nuit, Dame Boniface fait la dernière garde avant le lever et recueille les confidences du malade. Elle consigne dans un manuscrit ce qu'elle apprend matin après matin, les incroyables confidences d'un illustre mourant...
À peu près à la même période, un homme est retrouvé dans les chemins du Château de Versailles, près du Hameau de la reine. Les fermiers dépêchent un médecin de leurs amis qui soigne l'individu. Jeune, robuste, il présente une plaie importante à la tête mais vivra. Une sorte de tatouage bleu sur la hanche le distingue, et chaque nuit les hurlements de ses cauchemars déchirent les murs de son cachot...
[...]
Jean Cadet, puisque c'est son nom provisoire, arpente les chemins jusqu'au grand bosquet de l'Encelade. L'homme mystérieux lui a donné rendez-vous au coucher du soleil et sa grande carcasse est déjà là à attendre. Il s'approche et l'autre lui fait signe de le suivre. À grands pas, ils rejoignent la bâtisse la plus proche et y entrent.
Faisant chemin furtivement jusqu'à une salle perdue et aveugle, l'homme éclaire alors une bougie et fait face à son interlocuteur : « Alors Capet, quel effet ça fait d'être de retour ? ». Cadet regarde le visage éclairé et parle mécaniquement, comme grisé par le nom qu'il vient d'entendre : « Capet ? Mais mon non c'est Cadet, comme le... ». L'autre le coupe brusquement.
« Allons. Fais pas le bourgeois, Jean-Jean... »
« Jean-Jean » ? ? ? Où avait-il entendu cela ? Jean Capet ? Bien sûr... Des images lui revenaient. Sa mémoire effacée se recomposait. Le visage souriant du balaise à ses côtés lui rappelait bien des choses... Il se mit à sourire aussi et une atmosphère de retrouvailles envahit les murs de la pièce... ».

Fin du TOME 1. Prochain épisode : Nom de code Capet.

Découpage du tome 1 (ou séquencier)

Pages 1 à 3 : Château de Versailles. Le roi se meurt. Une servante recueille ses derniers souhaits et quelques souvenirs... Gens et gentes dames, on présente les protagonistes, la vie à Versailles jusqu'au corps découvert au hameau. Et il est en vie !

Pages 4 à 8 : Flash-back. On voit la jeunesse du roi à travers les notes prises par Dame Boniface. On devine un personnage qui lui ressemble étrangement... Cavalcades, faits d'armes et d'amour, le jeune roi se dépense sans compter et déclenche des processus qui vont entraîner des réactions en chaîne...

Pages 9 à 12 : Retour au présent. L'homme retrouvé est pris en charge par des gens d'entretien du château. On fait sa connaissance et on découvre, son amnésie, son tatouage, ses premières paroles et ses cauchemars. Des ombres commencent à roder autour de l'inconnu... Qui est baptisé Cadet par ses hôtes.

Pages 13 à 17...

Etc.

Voilà, il ne reste plus qu'à faire le découpage jusqu'à la fin, et le tour est joué !

Vous pouvez également rajouter un texte de présentation général, des présentations de personnages et même les titres des 13 albums à venir, pourquoi pas !



En résumé, si l'idée originale est importante, le **moment du synopsis est primordial.** C'est à ce moment que vous allez définir le **rythme de l'histoire,** le dosage de ses ressorts et tous les ingrédients importants de votre scénario. Vous avez pu remarquer le choix des noms, à travailler assidûment en cherchant et cherchant encore... Notez tout ce que vous pouvez et faites le tri. Même le nom de personnage qui n'apparaît qu'une ou deux fois doit être creusé sérieusement. **TOUT EST IMPORTANT !**

Servez-vous donc de ces trois exemples de scénario comme modèles, ils sont faits pour ça ! Précision : si pour l'humour, un scénario dessiné est utile, ce n'est pas forcément le cas pour les histoires plus réalistes. Sauf choix personnel, bien sûr.

La prochaine étape est le développement de ce synopsis original en découpages page par page...

II - Développement du synopsis et scripts définitifs

Avec vos notes initiales et votre synopsis en poche, vous êtes prêts à présent pour rédiger votre scénario définitif. Pas de panique, vous ne partirez pas de rien puisque tout votre travail antérieur va vous aider...



A / Numérotations, appellations et nombre de pages

Tout d'abord, **n'oubliez pas de tout numéroter : les pages, mais aussi les cases.**

Il existe à ce sujet **deux possibilités** :

- **soit** numéroter les cases de chaque page indépendamment. Par exemple :

Page 1	**Page 2**	**Page x**
Case 1 Case 2 Case 3 Case 4 ... Case 7	Case 1 Case 2 Case 3 Case 4 ... Case 5	Case 1 Case 2 Case 3 Case 4 ... Case 12

- **soit** numéroter les cases en continu de page en page, par exemple :

Page 1	**Page 2**	**Page x**
Case 1 Case 2 Case 3 Case 4 ... Case 7	Case 8 Case 9 Case 10 Case 11 ... Case 15	Case y Case y+1 Case y+2 Case y+3 Case y+4 ...

Pour les personnages, avant chaque dialogue, **vous devez rappeler à chaque fois le nom de celui qui parle.** Idem pour le narrateur, les voix-off ou les textes explicatifs. Mais vous pouvez aussi utiliser des diminutifs ou des codes.

Exemple :
Monseigneur LEO : - Du thé ?
ou
Mgr. LEO : - Du thé ?
ou
L : - Du thé ?

Il suffira de rajouter un générique au bas de la feuille ou au début du scénario. Pour les scénarios dessinés, numérotez cases et pages tout autant, et symbolisez vos personnages par un graphisme particulier ou une initiale manuscrite.



N'oubliez pas que ce scénario doit **être lu par un autre** et que tout doit **être clair et bien disposé pour faciliter sa lecture.** Surtout si c'est votre dessinateur ou même votre éditeur.

Au sujet du **nombre de pages** d'un album, ne croyez pas que c'est du au hasard ou au bon vouloir d'un éditeur, d'un imprimeur ou d'un dessinateur. Certes, tout peut se négocier, mais les paginations d'une BD en album fonctionnent ainsi : tout est découpé en **cahier de 16 pages** qui seront pliées, repliées puis massicotées.



Il est possible d'avoir exceptionnellement un **demi-cahier de 8 pages**, notamment pour finir un album. Fort de ces deux formats, nous allons comprendre le pourquoi des paginations d'album que nous connaissons...

Un album de **Tintin** fait **62 pages dessinées.** Ce qui nous informe qu'il y a probablement un support papier de **4 cahiers de 16 pages**. Ce qui fait 64 pages potentielles. Il reste donc 2 pages en supplément qui serviront au début pour le titre et la page de copyright.

Pour **Astérix,** qui fait **44 pages dessinées**, nous déduisons qu'il nous faut **3 cahiers de 16 pages** pour avoir 48 pages potentielles et donc quatre pages blanches ou de titre (les pages de garde sont en plus, car elles sont collées pour relier couverture et cahiers).

Il arrive quelquefois, pour raison de scénario incompressible, qu'on ait besoin de **52 ou 54 pages** de BD. Donc, il faut 3 cahiers qui font 48 pages et on rajoute un demi-cahier de 8, qui totalisent donc **56 pages.** Ce qui permettra de « caser » nos 52 ou 54 pages. Voilà !

B / La page de scénario dactylographiée ou manuscrite, définitive

En sus du titre et des numéros de pages, vous allez développer les notes de votre synopsis et écrire le script définitif de chaque page de BD. Bien sûr, vous devez vous creuser les méninges et rester consciencieux. Votre création doit être claire et utile à celui qui va la lire.

Notes à droite, synopsis à gauche, et c'est parti...

Nous allons réaliser une page de chaque projet déjà abordé (Rappel : Scénar 1 : Joë *Lapin* ; Scénar 2 : *La malédiction d'Ankhor* ; Scénar 3 : *XIV*). Ces pages, originales et de mon cru, sont là pour vous servir d'exemples, mais aussi vous aider, par analogie, à ne pas avoir l'angoisse de la feuille blanche. Servez-vous en...

Exemple 1... SCENAR 1 :

Scénario de ***Joe Lapin,*** « Une Carotte ou la Vie ».

(Cette BD étant une suite de gags, la construction d'ensemble est moins importante, même si vous devez concevoir des enchaînements de thèmes, logiques ou bienvenus...)

Gag 1. (Page 1) « Le pont de la rivière qui caille »

Case 1. Vue d'ensemble d'une lande précédant un village au loin. Joë, un lapin, gambade joyeusement vers un pont de bois. Il a un baluchon sur l'épaule et sifflote.

TEXTE OFF

Ce matin-là, Joë avait décidé d'aller chercher quelques carottes à la ville d'à côté...

Case 2. Il va prendre le pont de bois quand une voix le fait sursauter.

OFF (Monk)

Halte !







Extrait de « Léo et Lu » + chiffres © Geg - Jak / Éd. Grrrart.

Case 3. Vue en enfilade, de Joë vers Monk le singe, qui le toise les mains sur les hanches.

MONK

Qui es-tu, étranger ?

Case 4. Gros plan sur Joë, arrogant et malicieux...

JOE

Voulez-vous savoir mes origines, mon âge ou mon patronyme ? Mon numéro de carte bleue, peut-être ou ...

Case 5. Contrechamp sur Monk, colère, pendant que Joë continue de réciter, le doigt en l'air...

MONK

Tu te moques de moi, rebut de terrier ?
Tu veux goûter mon revers de paluche ?

JOE

...l'adresse de mon coiffeur ? Tiens, il y a comme un petit vent !

Case 6. Un coup de vent déstabilise les deux compères...

BULLES EN VRAC

Oula !
C'est une tornade !
Ciel, mon bandana !

Case 7. Tout est redevenu calme. Sauf que... Le pont a pivoté et les deux ont interverti leurs places, et c'est Monk qui est côté extérieur à présent.

MONK

?

JOE (qui a compris le changement, souriant)

? Mais...

Case 8. Toisant Monk, comme lui au début, Joë les mains sur les hanches questionne en fronçant les sourcils...

JOE

Qui es-tu étranger ?

(FIN du gag 1)

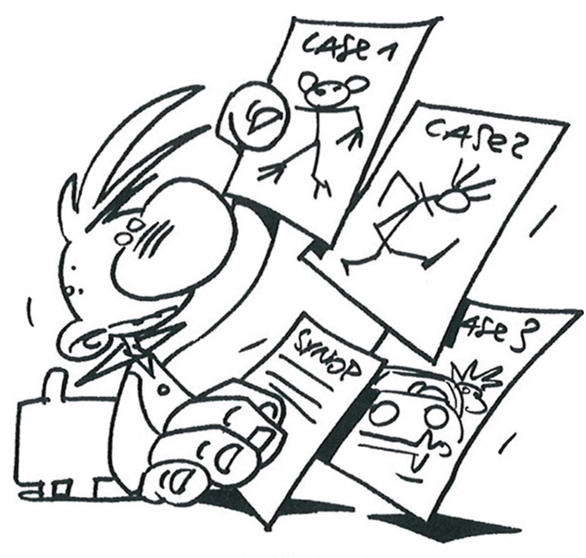
Nota : BD en trois bandes.

Voilà. On peut aussi présenter différemment : descriptifs en colonne de gauche, dialogues à droite. On peut aussi affiner les nuances diverses sur les sentiments, les gestes, les détails de situations, etc. Essayez de prendre modèle et regardez la manière de raconter, de décrire, de noter.

On peut aussi y joindre : un petit pavé indiquant les numéros de cases et leurs emplacements ou une version dessinée du scénario ! Plus simpliste que la vraie BD, mais drôlement utile. Le scénario dessiné



présente l'avantage de **montrer immédiatement** le résultat désiré. Mais...l'aspect manuscrit peut rendre désagréable sa lecture selon votre coup de crayon, et même raccourcir vos intentions initiales. L'expérience a montré que, sauf dans le cas d'un scénariste excellent dessinateur (Bob de Groot par exemple) le résultat n'est pas si efficace et aurait tendance à influencer négativement le dessinateur (bâclage ou dessin facile).



Inédit © Glaudel.

<u>Exemple 2... SCENAR 2</u> :

Scénario de ***La Malédiction d'Ankhor.***

(Prenez le synopsis initial, développez chaque court récit en trouvant une fin intermédiaire et affinez l'approche narrative, genre cadrages, ellipses et ambiance. Le scénariste doit « semer » pour que le dessinateur « récolte »...).

1ère partie
Page 1

Indications d'ensemble : Tony, prépare bien le plan de l'Arche. Une incompatibilité des lieux pourrait réduire à néant certaines séquences d'action et le dénouement final. Lis bien le résumé de présentation d'Ankhor, il y a des détails que tu dois anticiper au niveau visuel (ci-joint un plan à ma façon...). Sinon, tu fais ce que tu veux pour le graphisme, l'important est... **que ça ait de la gueule, nom d'un chien !**

Case 1. Grande image. Plan d'ensemble de l'Arche Ankhor. Plusieurs niveaux la composent et en son centre se situe son cerveau stratégique, lieu important de notre histoire.
On peut apercevoir un fond stellaire, des satellites, des navettes en mouvement ou des lumières partant des hublots. Bonne chance, vieux...

NARRATEUR
**« Ankhor est une forteresse. Une arche stellaire exactement,
où la simulation de vie terrestre est parfaite.**

NARRATEUR 2

Y compris dans ses cultures sous serres, gérées par le laboratoire biologique d'Alpha Company...

Case 2. Case en hauteur. Vue de côté de l'arche, on s'approche d'une grande serre et d'un bureau à côté. On aperçoit en petit des personnages et des plantations...

MAGMA

Madeline, tu as vu ces concombres ?
Ils sont gigantesques !

IOTA

Pourquoi, tu es jaloux ?
Je plaisante...

Case 3. Case en largeur (Première du dessus avec la 4 et la 5 en dessous). Vue en coupe des bureaux où Frank Magma et Madeline Iota travaillent...

MAGMA

Tu as vu cette mixture sur la feuille de mûrier ?
Même les vers à soie y ont pas touché !

IOTA

Étrange, en effet. Passe-moi un prélèvement
sous verre, je veux y jeter un coup d'œil.

Case 4. Gros plan sur la tête de Madeline regardant dans l'œilleton du microscope. Elle est étonnée et s'adresse à son collègue.

IOTA

Non, je...

IOTA

Tiens, voyons ça !

Case 5. Vue de la soucoupe et de l'échantillon. On distingue un long fil jaune dans un ensemble bleui de moisissure.

IOTA

Je l'aurais parié !

MAGMA

Hmm ?

IOTA 2

Je veux savoir qui est cette blonde...

(Fin page 1)

Nota : BD en 2 ou 3 bandes.

Commentaires particuliers :

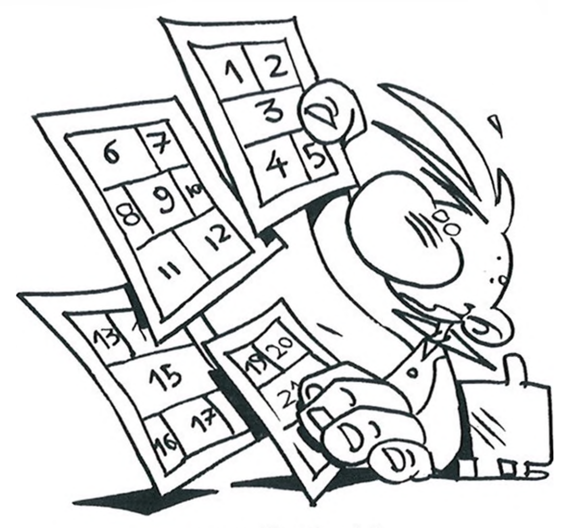
Bien entendu, si l'humour ne doit pas être absent d'un scénario plus réaliste, il ne doit pas non plus nuire au **sérieux de l'aventure.**

Et les relations entre les personnages doivent servir à définir leurs caractères propres.

Amusez-vous donc à **faire parler vos personnages**, et vous vous rendrez compte qu'ils parleront chacun différemment. Enfin, normalement…

Sinon, vous avez remarqué que le scénariste propose de faire cette page en 5 cases. Aussi, soyez vous aussi ouvert à tout et essayez de trouver des parti-pris personnels pour vos propres BD : nombre de cases, quantité de dialogues, indications de couleurs, noir et blanc ou camaïeu, vues des cadrages…

Et n'oubliez pas les petits pavés avec numéros des cases et leurs emplacements.



Inédit © Glaudel.

Exemple 3… SCENAR 3 :

Scénario de ***XIV***.

(Ce scénario étant le plus long, votre synopsis détaillé avec mini-résumé par tranches de quelques pages va vous être indispensable ! De toutes manières, le travail page après page ne change pas).

(Voir synopsis p.1 à 3…)

Page 1

Case 1. Le château de Versailles foisonne. Image imposante de la salle des glaces où se croisent personnages en costumes, voire même en chemise de nuit. Les lampes éclairent mal tous les recoins et une servante se presse vers le lecteur, regardant derrière elle. (Grande image)

NARRATEUR

1715. Le Roi Louis XIV se meurt. Même la nuit, les courtisans foisonnent dans les couloirs du Château et Dame Boniface doit faire place pour rejoindre son rendez-vous nocturne journalier…

Case 2. Prenant au passage une lampe, la dame s'avance vers un couloir secret, traversant une pièce vide de gens, juste occupée par des meubles anciens.

BONIFACE (pensée)

Vais être en retard, moi...

Case 3. Image de pénombre. Dame Boniface traverse une longue pièce et l'on voit au loin une autre pièce éclairée. Faire le détail du lieu traversé en clair-obscur (J'ai de la doc' si tu veux)

BONIFACE (qui pense)

...Le Roi va pas être content !

Case 4. Dame Boniface est arrivée et s'affaire autour du grand lit où se repose le Roi ! Celui-ci est dégoulinant et il essaye d'attraper une fiole qu'il manque de renverser. Baldaquins, hauts plafonds et tapisseries...

ROI

Ah ! Vous voilà... Hgnn, je voulais...

Case 5. La Dame s'empresse et lui sert à boire. Le roi est en sueur. Elle lui tient la tête.

BONIFACE

Tenez ! Doucement...

Case 6. Gros plan sur le Roi de face. Dame Boniface de côté, profil avec verre.

ROI

Allez chercher mon écritoire et écrivez... J'ai tant de choses sur le cœur...

(Fin page 1)

Et ainsi de suite...

Bien entendu, c'est vous le maître d'œuvre. Suite à l'écriture du synopsis, vos développements ne dépendent que de vous. S'il y a une chose dont on ne peut rien attendre de personne, c'est l'imagination, même si la jugeotte ou la malice peut vous amener à prendre à droite et à gauche, quelques idées ou structures...

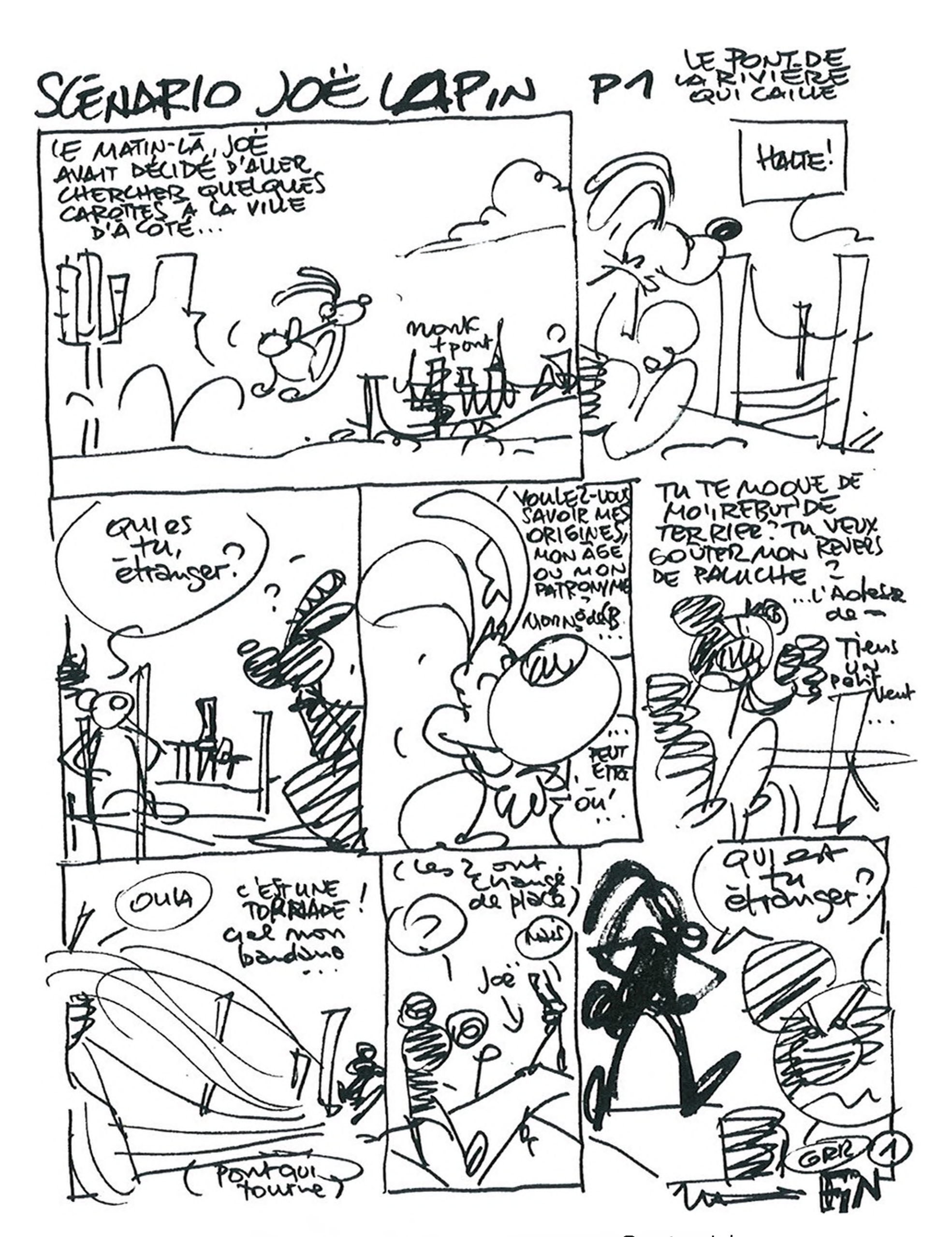
D'ailleurs, je le répète encore une fois, prenez ces trois exemples comme **modèles** et servez-vous en.

Présentation, caractères, espaces, regardez bien tout ce qui est fait et l'esprit dans lequel c'est fait. Je suis sûr que vous avez appris quelque chose rien qu'en les regardant... Comme pour les jeux de cartes où la meilleure école est de regarder un joueur par dessus l'épaule !

C / Versions dessinées des scénarios précédents... Exemples !

Voici maintenant, pour compléter ce que nous venons de dire, quelques exemples de pages dessinées pouvant faire office de scénarios dessinés pour nos trois scénars...





Scénario dessiné de « Joë Lapin » © Glaudel.

Scénario dessiné de « La malédiction d'Ankhor » / « XIV » © Glaudel.



III - Finitions, trucs et autres conseils sur le scénario BD

Vous venez de terminer le ou les chapitres indispensables sur la création du scénario de BD. Vous avez donc tout en main pour faire le votre, en vue de **réaliser et dessiner** la vraie BD, bien sûr... Car il ne faut pas oublier qu'un scénario est un outil réalisé pour que quelqu'un fasse l'œuvre définitive !

J'espère que les exemples choisis vous auront montré la voie à suivre mais je crois que quelques conseils supplémentaires ne seront pas de trop... !

A / Faites comme vous voulez !

Quels que soient les conseils donnés, les cours ou autres enseignements appris, servez-vous en mais **sachez aussi les oublier** : en bref, faites comme vous voulez ! De la prise de notes première au scénario définitif, ne vous obligez pas à suivre à la lettre des méthodes auxquelles vous n'adhérez pas ou que vous ne comprenez pas.

Changez donc par analogie dans un premier temps puis émancipez vous carrément.

L'important, c'est le résultat de votre travail ! Et son efficacité !

B / Trouvez des anti-sèches !

Le problème quand on cherche des idées, c'est que justement elles ne viennent jamais quand on doit en trouver. Ou alors ce ne sont pas celles qu'on veut ! Ou du moins, c'est l'impression qu'on a. Car très souvent c'est le manque de sûreté de soi ou même le manque de décision qui donne un sentiment d'échec ou de vide...

Pour pallier à cet état (très désagréable pour un créateur), trouvez quelques trucs !

Pour les récits d'aventures, prenez par exemple **des cartes géographiques !** Elles vous feront voyager en pensée... Cheminez donc avec votre doigt au dessus d'une carte, regardez ses routes, les noms de ses villes ou villages, pensez à ses habitants aux destins extraordinaires ou anonymes... C'est un bon exercice qui favorisera votre imaginaire et une idée en amenant une autre, vous serez surpris par vous-même dès vos premières notes !

Vous pouvez aussi collecter des images, des articles dans des **magazines** et particulièrement dans des magazines TV ! En effet, ils sont souvent très complets et éclectiques, et **cela vous évitera de rester dans vos spécialités de prédilection,** vos intérêts habituels et finalement vous obligera à vous intéresser à d'autres choses ! **Et les idées viendront d'elles même !**

Pour des idées d'humour, votre **vie quotidienne,** votre entourage, votre famille, vos voisins, tout sera bon pour « piquer » quelques gags ou traits d'humour ! Et quelquefois, **un moment passé à la terrasse d'un bistrot** sera l'occasion de trouvailles et l'audition de bons mots auxquels vous n'auriez jamais osé penser !

Montage BD © Michelin + Glaudel.

C / L'orthographe !

Une bonne orthographe est indispensable à la crédibilité de votre BD. Certes, une petite faute peut toujours vous échapper, mais faites le maximum pour respecter vos lecteurs. De plus, une pensée claire et bien posée engendre un perfectionnisme qui passe par une orthographe impeccable ! Et elle vous obligera aussi à une grammaire tout autant irréprochable.





© *Glaudel.*

Si besoin, procurez-vous dictionnaires divers, tables de conjugaisons et autres livres techniques sur le langage écrit. **Un dictionnaire de synonymes** est très utile, par exemple. Souvent, j'ai eu des idées pour ma BD en trouvant un nouveau mot et en y voyant un sens légèrement différent...

D / La présentation du manuscrit

S'il y a une raison pour laquelle on peut préconiser l'utilisation d'un ordinateur, c'est bien pour la présentation de votre scénario. Et même si la dénomination « manuscrit » recèle un contresens... Bref, choisissez bien **typographie, mise en place et lisibilité** d'ensemble de votre document : une mauvaise gestion de votre contenu (lettrages trop petits, pas de sous-titres...) ou même une écriture manuscrite illisible sont à bannir, et ce serait un mauvais atout pour la présentation à un éditeur ou pour le travail de votre dessinateur. Bref, soyez clair...



Petite astuce : n'accolez pas tout pour gagner de la place et du papier. **Séparez** vos textes de présentations en **petits paragraphes de 5/6 lignes.** Et pour les scénarios, espacez bien chaque case, chaque dialogue, et n'hésitez pas à mettre des MAJUSCULES ou du **gras** autant qu'il faut !

E / Trucs de derniers recours...

En cas de panne d'idées, de manque de temps ou même de paresse, il vous reste un système vieux comme le monde : **le plagiat.**

Il n'empêche pas un certain talent, et quelques auteurs dont on taira le nom ici ont pratiqué cet art habile. Je préfère vous mettre au parfum, ne serait-ce que pour vous faire profiter de ces quelques trucs (mais cela peut aussi vous servir pour de la BD d'entreprise ou privée !)...

Voici la recette :

« Vous prenez une Bande Dessinée que vous avez aimée, quel que soit le nombre de pages, et case après case vous vous faites une ***grille*** *vide des pages BD avec énoncé technique de leurs contenus. Puis vous en faites une nouvelle version en prenant un autre sujet, en vous inspirant d'un roman oublié par exemple, et vous remplissez vos grilles par analogie. Vous indiquerez ensuite à votre dessinateur les albums dans lesquels il peut « piquer » les cadrages pour chaque image. On peut améliorer la méthode en s'inspirant de plusieurs trames d'histoires différentes, en accumulant leurs meilleures idées et en les mélangeant pour mieux tromper l'ennemi. Ce système d'****analogie*** *et de «* ***mélangisme*** *» artistique demande néanmoins beaucoup de travail, il faut l'avouer. Mais peu de scrupules... »*

Attention néanmoins, les critiques BD ont l'œil et même des dizaines d'années après, ils peuvent découvrir le pot aux roses... Essayez plutôt les antisèches proposées un peu au dessus ! (Voir le B/).

F / Documentation spécialisée

Quelle que soit la BD à écrire, il y a **TOUJOURS BESOIN de se DOCUMENTER sur un domaine ou un autre** ! À ce sujet, j'aime bien évoquer une citation célèbre de Franquin, dessinateur de *Gaston et Spirou* :

« Si vous devez dessiner un robinet, regardez d'abord comment est fait un vrai robinet ! »

Donc, pour chaque chose, renseignez-vous : allez dans les bibliothèques, surfez sur Internet, allez voir des professionnels du domaine dont vous avez besoin. Bref, agissez, potassez, téléphonez, scannez, photocopiez, notez, crobardez ! Et nourrissez votre Bande Dessinée... Cela lui donnera un côté professionnel incontestable !

G / Mettez votre cœur !

C'est le grand secret de tout vrai auteur : **mettre tout son cœur à réaliser ce qu'on doit raconter.** Cela vaut pour tous les auteurs et tous les artistes... Essayez d'être sincère, rentrez dans votre histoire et racontez-la sans pudeur. Bref : **Lâchez-vous !**

Et si par hasard, vous n'avez pas de succès ou si vous n'arrivez pas à vous faire publier, il vous restera une trace d'une œuvre qui vous tenait à cœur, d'un scénario qui peut-être un jour trouvera preneur... Et au moins la satisfaction du bon travail accompli !



Dédicace © Lesca.



En résumé, la réalisation du scénario de BD est la **conjonction de plusieurs savoir-faire** (écriture, mise en scène) **et d'une extrapolation permanente de vos idées, pour arriver à leur concrétisation en séquences.** Vous devez toujours avoir à l'esprit une vision de chaque personnage et leurs possibilités d'évolution dans l'univers choisi. Lui-même est à la disposition de votre imagination, quitte à le changer si ça vous arrange. Vous êtes comme un **metteur en scène aux pleins pouvoirs et au budget illimité...** D'ailleurs, c'est l'avantage de la Bande Dessinée : on peut raconter ce qu'on veut avec un coût limité, celui du travail et de quelques feuilles de papier !



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).





Leçon 3 -
Les dialogues dans la BD



Album Hommage Gil Jourdan © Glaudel / Éd. Soleil.

« Et soudain il fait une chose extraordinaire ! ... »
« ... Il se transforme en boudin et se met à chanter la marche de la légion ! »

Extrait de *Les Cargos du Crépuscule* par M. Tillieux. (Éd. Dupuis).

AH, LES DIALOGUES BD !

Vous avez tous en tête une phrase issue d'une Bande Dessinée de votre enfance, une réplique que vous avez placée maintes et maintes fois dans vos conversations, une citation ou une onomatopée qui s'attache à vos baskets et qui vous symbolise...

La BD a cette particularité de **lier quelques mots à une situation.** Quand celle-ci revient dans votre quotidien, immanquablement vous pensez à cette case ou cette bande au dialogue ou tic de langage inimitable !

Et je ne parle pas des « Schtroumpferies » et autre « Ciel qui m'est tombé sur la tête » !

J'ai pensé qu'un chapitre spécialement dédié aux dialogues vous serait bénéfique pour faire pousser dans un coin de votre tête cet « esprit BD » que vous avez peut-être déjà. Cet Esprit BD qui a sans doute fait des émules dans le Cinéma, tels les Audiard, Klapisch ou Bacri...



Montage dialogue « Les tontons flingueurs » (Audiard + Lautner) © Glaudel.

Curieusement, quand on rencontre un jeune dessinateur BD, une des ses premières intentions d'originalité est l'absence de dialogues.

« Une BD muette, voilà le truc ! ».

En fait, je crois que les dialogues de la bande dessinée font peur à ceux qui débutent et contourner ce problème en laissant « deviner » au lecteur l'histoire est un artifice simpliste.

Certes, certaines séquences dans la BD se prêtent à ces cases sans bulles mais la BD ce n'est pas du Cinéma (malgré mes nombreuses allusions et citations) : **la différence de visualisation des images (images fixes et dessinées), l'absence de son, le rythme incontrôlable du récit (on peut revenir en arrière), le format relativement petit de l'œuvre (le lecteur « domine » son album)** ne peuvent rendre les mêmes effets que ceux que donnent les films. C'est différent, voilà tout, même si ces deux arts ont des connexions certaines...



Album « Le bandard fou » © Moëbius / Éd. Humanos.

La Bande Dessinée est faite pour être bavarde, mais elle le sera toujours moins que la littérature. Ceci posé, nous allons essayer de décoder le fonctionnement de cet art dans l'art : l'art de remplir des bulles dans une BD !

(Nous nous resservirons de nos trois « SCENARS » ***Joë Lapin, Ankhor et XIV,*** pour exemples).

I - Aspects techniques

Tout d'abord, il y a **le ton** des dialogues, indispensables pour définir l'ambiance générale, le style du récit et le public auquel on s'adresse.

Ensuite, **la ponctuation**, qu'il faut calculer au millimètre.

Puis **la quantité de bulles et phrases** qu'il faudra bien doser…

Tout a un sens et une utilité !

A / Le ton

Exemples :

« Aussi vrai que je m'appelle ***Joë Lapin****, si tu veux jouer au plus couillon, tu n'es pas sûr de gagner, Monk !*

Tu as raison, Joë, je retire ce que j'ai dit.

Il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis. Je l'ai toujours dit… »

L'ambiance est posée, on comprend vite la psychologie de Joë (vantard, psychorigide et idiot). C'est bien une **BD humoristique !**

MAIS C'EST PAS DRAMATIQUE. TU SAIS, LE DÉGEL FINIRA BIEN PAR ARRIVER... CE N'EST QU'UNE QUESTION D'HEURES, DE MOIS, DE SIÈCLES, VOIRE DE MILLIONS D'ANNÉES...

QUOI ? ET TU VEUX ATTENDRE EN LES LAISSANT TOUS COMME ÇA PENDANT CE TEMPS ?.. MAIS C'EST HORS DE QUESTION !!

BEN JE VOIS PAS TROP QUOI FAIRE D'AUTRE... TU AS UNE IDÉE, TOI ?..

PARFAITEMENT. ET TU VAS M'AIDER.

D'ABORD, ON TRACE AU SOL DES LIGNES BIEN PARALLÈLES...

... ENSUITE, DES PERPENDICULAIRES...

MAINTENANT, ON LES AMÈNE TOUS ICI...

C'EST BON, ON PEUT COMMENCER...

... CELUI QUI SE FAIT METTRE ÉCHEC ET MAT EST UN STUPIDOSAURUS CRETINUS !

Album « Nabuchodinosaure » © Widenlocher/Herlé /Éd. Dargaud.



« Frank, tu es fou ! Quand ton père va s'apercevoir du vol, il va mettre la milice à tes trousses et te couper les vivres.
Madeline, tu vois toujours tout en noir. J'ai pris soin de laisser quelques implants d'empreintes de son chambellan Kroll un peu partout dans le coffre. Et il me sera très reconnaissant ensuite d'avoir participé à sa capture...
Sa capture ? Mais on ne l'a même pas vu !
Sûr ! Je l'ai assommé moi-même et enfermé dans la pharmacie pendant que tu garais ton taxi. Y'aura plus qu'à prendre le paquet à notre retour... »

Ici, l'aventure bat son plein, on nage en pleine SF et un peu d'humour rend plus vivant le récit. C'est une **BD de fiction** et un dessin semi-réaliste lui irait bien...

« Vous avez vu, Monsignore ? Comment cette grue ose aguicher votre cousin, le Comte ? Vous devriez...
Laissez, mon enfant ! C'est la jalousie qui vous égare. Il est bien normal qu'on se tortille ici, c'est un bal et Versailles est bien morose en ce moment. Prenez mon bras et venez jusque dans mes quartiers, j'ai un bel oiseau à vous montrer...
Monsignore !
... Du nom de Jean Cadet. Il va vous plaire et sa figure vous rappellera vos obligations. Le Roi se meurt mais pour combien de temps... »

Intrigues et langage à double sens. Les dialogues sont posés, sérieusement, et on situe dans le temps notre histoire. Les noms propres sont crédibles et les relations entre les personnages plausibles. Ce sont les critères d'une **BD réaliste.**











Alcrane + illustration © Alexis - Lauzier /Éd. Dargaud.

B / Ponctuation

Ayant déjà mis l'accent sur l'importance de l'orthographe, il fallait bien parler de la ponctuation qui en fait partie. Mais spécifier plus particulièrement ce code de langage n'est pas innocent.

Souvent, en écrivant des dialogues de BD, on se rend à l'évidence : **chaque virgule et chaque mot ont leur importance,** et un abus de pointillés ou de points d'exclamations peuvent « casser » le naturel de vos dialogues ou les alourdir (visuellement).

Quelques exemples :

Abus de pointillés :
- Je voulais juste jeter un coup d'œil sur ton album...
- Tiens, regarde...
- C'est joli...

Idem pour les points d'exclamation :
- Je voulais juste jeter un coup d'œil sur ton album !
- Tiens, regarde !
- C'est joli !

Essayez plutôt **d'alterner,** en n'oubliant pas le « **point** » :
- Je voulais juste jeter un coup d'œil sur ton album.
- Tiens, regarde...
- C'est joli !

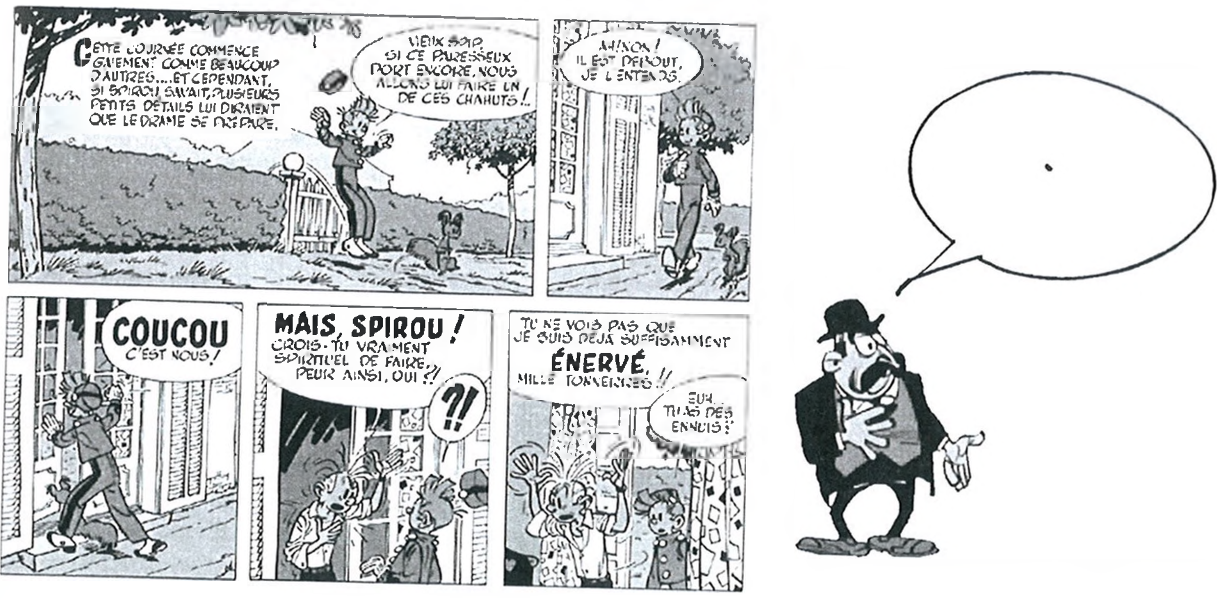
Utilisez les **virgules** avec parcimonie (pas plus d'une par bulle... Sinon changez de bulle !).
- Je prendrais bien du ragoût, mais sans haricots...
- ... Juste avec des patates !

(Pour une deuxième bulle d'un même personnage qui finit sa phrase, vous pouvez entamer votre texte de la 2ème bulle par des pointillés).

Voilà, soyez clairs et efficaces.

Une ponctuation lourde ou empruntée serait un signe avant-coureur d'une orthographe douteuse ou une grammaire approximative.

Aussi, **munissez-vous de dictionnaires,** il n'y a pas de honte à se renseigner.



Spirou © Franquin / Éd. Dupuis.

C / Quantité

Il s'agit d'évoquer le nombre de bulles mais aussi la longueur de vos phrases. Comme dit précédemment, la BD est certes un art bavard, mais il s'agit de modérer ses velléités littéraires en ne confondant pas écrits et descriptions littérales.



En résumé, **tout ce que la BD montre en images n'a pas à être raconté en textes.** Du moins, la plupart du temps...

Tout d'abord, pour une **page de 8 cases**, on peut tabler sur une **quinzaine de bulles.** On peut aussi concentrer 3 ou 4 bulles dans une case importante, puis passer à une bulle ou deux pour des plans plus rapprochés ou des gros plans.

Toutefois, ce n'est pas la quantité de bulles qui compte, mais leurs utilités ou l'information qu'elles contiennent. Les onomatopées aussi veulent dire quelque chose... (« Houba ? »)

La longueur du texte est rarement un signe de qualité, sauf effet comique voulu (cf. « Le Maire de Champignac », dans Spirou) ou précisions techniques ou historiques indispensables.

Ayez donc le souci de faire le plus court et le plus concis possible, car **le passage du texte dactylographié au texte manuscrit peut réserver des surprises :** celles de bulles omniprésentes et trop grandes par rapport aux images. Et ce malgré l'effort du dessinateur. Cela peut quelquefois le conduire à tailler dans le texte pour gagner « de la place » et subir ensuite les foudres du scénariste vexé d'un tel sacrilège !

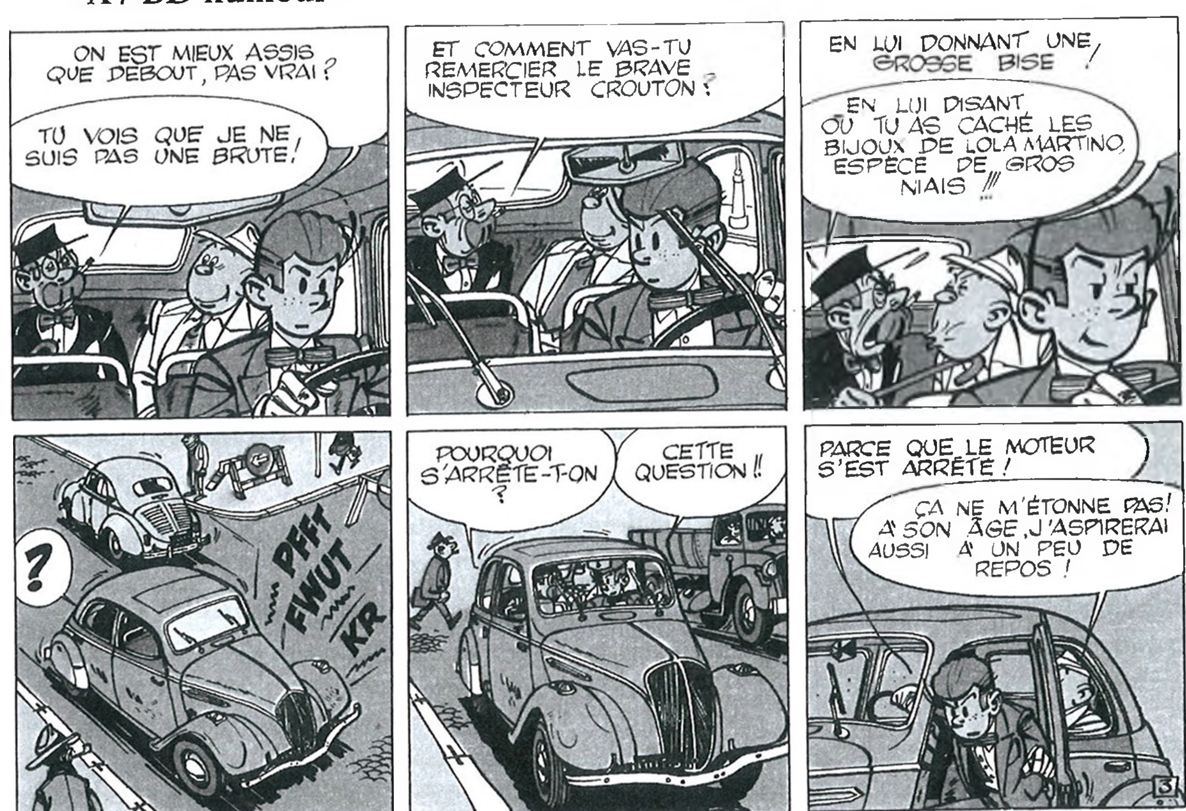
Alors, prudence et concision !

II - Les styles

Il va de soi que nous n'aborderons pas ici la forme des bulles. Nous réserverons ce paragraphe dans le fascicule consacré à la planche BD dessinée définitive.

On peut répertorier plusieurs types de dialogues BD et nous allons essayer d'illustrer techniquement les plus évidents.

A / BD humour



Album Gil Jourdan 1 © Tillieux / Éd. Dupuis.

Il en existe deux sortes :

- Récitatif et à jeux de mots

Exemple : nous sommes dans une aventure policière genre Gil Jourdan et nous alternons plusieurs types de phrases :

« L'histoire débuta le jour où l'inspecteur Crouton (Trente ans de service) vint chercher André Papignolles, dit Libelllule (Huit ans de prison Ferme) à la Maison d'Arrêt... »

Puis dans le courant de l'histoire :

«- Pourquoi s'arrête-t-on ?

- Cette question ! Parce que le moteur s'est arrêté !

- Ca ne m'étonne pas ! A son âge, j'aspirerais aussi à un peu de repos... »

- A onomatopées

Exemple (vous allez reconnaître) :

«- Passe-moi le schtroumpf-bouchon, j'ai soif !

- Tu me casses les schtroumpfs, schtroumpfe-le toi-même !

- Schtroumpf, va ! »

Ca a l'air simple, la BD d'humour. Mais c'est sans doute la plus difficile...

Pour rappel, la BD humour avec beaucoup de dialogues est appropriée pour le scénario dessiné et nous y reviendrons durant le cours consacré à « la planche dessinée », car les techniques se rejoignent.

B / BD classique et réalisme

Tous les exemples que nous avons donnés sur *Ankhor* et *XIV* peuvent illustrer cette partie. Bien entendu, on peut doser plus ou moins l'humour ou les doubles sens, mais la caractéristique principale de ces BD est la longueur des phrases. De *Tintin* à la *Foire aux immortels* en passant par *Alix* et *Thorgal*, on peut y trouver un texte important, un discours sérieux des héros et des dialogues empesés.

Seuls quelques personnages représentants des sourds, des fous ou des bandits, vont donner un peu de légèreté au ton grave de l'ensemble...

C / BD moderne et avant avant-garde

Les dialogues des nouvelles BD peuvent avoir les qualités et les défauts des précédentes. La différence vient des exagérations liées aux grandes recherches :

- **BD muettes ou presque** (On y revient...).
- **Grands textes littéraires,** proches des romans du genre ou même des livrets des grands opéras. (ex. : *Le Décalogue*).
- **BD originales, ésotériques, minimalistes ou picturales**, donc aux dialogues décalés par rapport au réel ou sublimés (ex. : Trondheim ou Baudouin).

III - Comment faire des dialogues BD ?

Bien entendu, nous n'allons pas vous donner des astuces « toutes faites », mais plutôt des **points de réflexion** autour de ce sujet pour vous aider à résoudre vos difficultés, sinon vous donner courage, décision et envie de qualité.

A / Comment aborder les dialogues

Quelques approches... D'abord, bien définir les caractères et les habitudes de vos personnages, et bien avoir en mémoire votre histoire. Ensuite, une fois en tête tous les éléments principaux, essayez-vous sur une portion de la BD, comme ça pour voir... (si la scène vous plaît, vous serez toujours à même de l'intégrer dans le scénario définitif !).



Exemple : scène de rencontre entre Frank Magma et Madeline Iota, héros de **La malédiction d'Ankhor.**
- *Vous êtes nouveau ?*
- *On peut dire ça, je viens d'arriver.*
- *Installez vous donc par là, près du conduit du climatiseur.*
- *Je préfère côté hublot, comme dans les avions...*
- *Près de la serre, pourquoi pas. Vous avez déjà pris un avion sur... terre ?*
- *Etc.*

Si vous possédez bien vos personnages, **vous saurez répondre à chaque réplique naturellement et vous en profiterez pour introduire des infos utiles à l'histoire,** et au lecteur qui suit cette BD. Ici, on apprend que Frank vient d'arriver, qu'il est assez âgé pour avoir connu la vie terrestre, avant l'Arche..., qu'il est têtu, qu'il a ses habitudes, et qu'une serre va jouer son rôle dans ce récit ! Amusez-vous à inventer des répliques et voyez l'effet obtenu au cours d'une lecture à un de vos proches...

On peut aussi selon le style de dialogues moduler l'ambiance, faire des fausses pistes au lecteur ou s'amuser soi-même du résultat obtenu.



Essayez aussi de vous exercer essayant de faire vivre au quotidien vos personnages et en imaginant les dialogues qui vont avec, style « *Les Feux de l'Amour* », feuilleton TV bien connu...

Une fois cette première scène écrite, **essayez aussi de faire plusieurs versions.** Voyons ça avec une scène de XIV, déjà vue plus haut :

« - Vous avez vu, Monsignore ? Comment cette grue ose aguicher votre cousin, le Comte ? Vous devriez...
- Laissez, mon enfant ! C'est la jalousie qui vous égare. Il est bien normal qu'on se tortille ici, c'est un bal et Versailles est bien morose en ce moment. Prenez mon bras et venez jusque dans mes quartiers, j'ai un bel oiseau à vous montrer...
- Monsignore !
- ... Du nom de Jean Cadet. Il va vous plaire et sa figure vous rappellera vos obligations. Le Roi se meurt mais pour combien de temps... »

On peut aussi proposer : (Version soft 2)

« - Monsignore, si je puis me permettre. Cette personne, là, et votre cousin le Comte font un beau couple. Ils sont les joyaux de cette soirée !
- Vos yeux sont purs, mon enfant. Versailles avait besoin de festoyer, surtout en ces temps moroses... Tenez, je vais vous présenter un cavalier, vous pourrez ainsi vous amuser aussi. Prenez mon bras, je dois passer prendre une laine dans mon cabinet.
- Je vous suis, Monsignore !
- Ce Jean Cadet d'ici peu va vous faire tourner pour le plus grand plaisir de ces lieux ! »

Ou encore : (Version moderne 3)

« - Vous avez vu cette meuf, pasteur ? Elle danse comme une tringle à rideaux sans rideaux ! Et votre cousin, on dirait qu'il est en train de garer sa mobylette...
- Voyons, Janine ! Pas de blasphèmes ! On est au « baletti », pas chez les petits rats de L'Opéra. La cité en a bien besoin en ce moment. Avec tous ces attentats... Je vous raccompagne. Les rues sont



Projet polar © Glaudel - Djian.

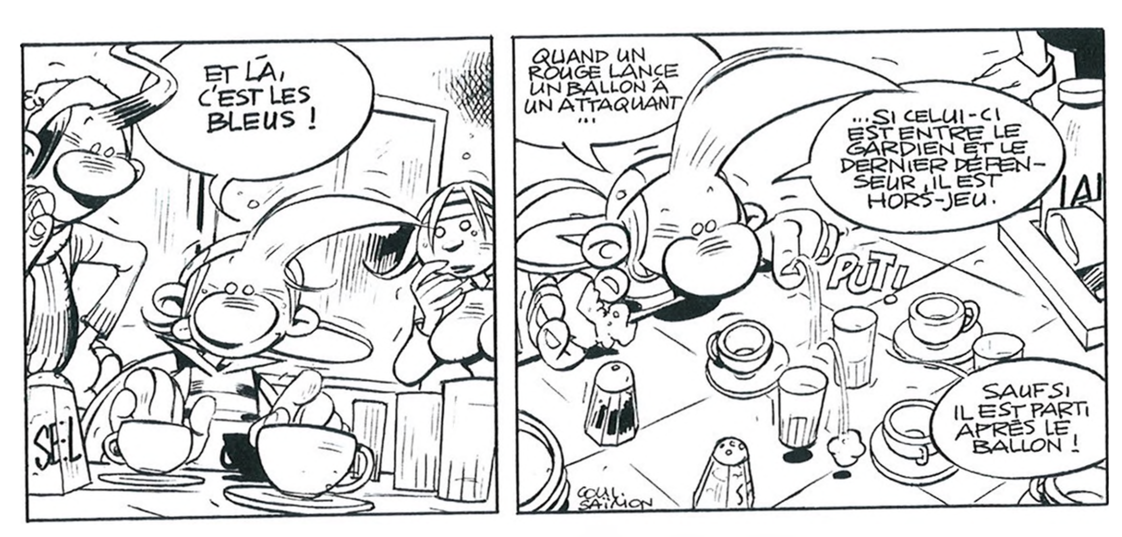
pas sûres et j'ai un sermon à vous faire...
- Ouais, c'est ça... un dernier verre façon « Ramona » !
- Non, je dois vous présenter quelqu'un... Un certain Cadet !
- Il s'appellerait pas « Rousselle » dès fois ? »

Bien entendu, le scénariste doit être au service de son histoire, et peu importe sa pudeur. Dans l'exemple ci-dessus, il s'agit d'une BD plutôt adulte, et vous devez informer le lecteur en racontant les choses le plus naturellement possible, même si subsiste toujours un peu d'autocensure, ce qui est normal. Joë Lapin contant fleurette à sa fiancée Daisy Dérata aurait sans doute pris une tournure plus édulcorée...

Une dernière précision pour ce paragraphe : les **commentaires « off » ou du narrateur** sont souvent de bons faire-valoir pour les dialogues des bulles. Ils peuvent en effet servir de tremplin à un bon gag ou une pensée intime d'un personnage.

Exemple :
Narrateur : - Le soleil couchant montrait le chemin de son destin à notre héros.
Joë Lapin : - J'ai bien fait de prendre mes lunettes de soleil car entre chien et loup, je ne sais plus de quel côté je dois aller...

B / Entendre ses dialogues



Album « Foot et moi » © Glaudel - Grard.

Quand on lit de la BD, on entend souvent une petite voix qui vous souffle les dialogues dans l'oreille. Ainsi, j'ai souvenir d'un pépé de Goossens qui disait en râlant : « Meeerdeu ! J'tombe toujours du côté de la confiture ! Meeerr... » ou encore Fantasio répondant à Gaston « Tiens, je ne savais qu'ils mettaient des cadeaux-primes dans les pots de peint...- Hggn ! C'est ma pipe ! » (via le talent de Franquin... Je les ENTENDS encore !).



Le rythme des mots, les sons suggérés par les syllabes, les rimes... **beaucoup d'effets sonores sont sous-tendus par les mots choisis dans un dialogue.** Et ceci vaut bien entendu pour les textes dans leur ensemble.

D'ailleurs quand vous voulez appuyer le caractère d'un personnage, prenez un mot dont la phonétique suggère son physique ou donnez-lui un nom qui lui ressemble...

Exemples :
Un homme musclé .... **Il s'appelle Costa !**
Une belle fille sexy, un peu légère .... ***Sandra Dornut.***
Un jeune homme espiègle .... ***Mon nom est Spirou !***

Vous pourrez aussi utiliser des séquences plus parlantes :

Exemples :
*« Ce gars là, il arrête pas de **ruminer.** C'est pas un tranquille, un type placide comme moi...*
***Ressac** ? T'entends ? On parle de toi... Ben quoi, t'as **sursauté** ? Manquait plus que ça. Installe-toi une sonnette ou achète-toi un **pétard.** Non, j'déconne... »*
*« Elle avait les **mains blanches** comme du **pain.** Elle aurait pu s'appeler **Farine** ou **Blanche.** Mais non... Depuis la nuit des temps, le seul nom qu'on connaissait d'elle était inscrit sur son tablier : **Melle Boulangère.** »*

ou adapter un peu tout à tout :

*- Les **oreilles** en l'air, Joë (Lapin) !*
*- Tu sais quoi, **Tex** ? Je parie que tu es né à **Dallas...***
*- Les **révolutions,** c'est fait pour les **mexicains.** Sinon, comment **guetter** la banque du **coin de la rue** sans un **chapeau** pareil ?*
*- Je suis un **voyant aveugle** ! Ben quoi, il y a bien des **devins surpris** ou des **druides sans gui...***

Etc., etc., etc.

Des chemises de l 'Archiduchesse dont on ne sait si elles sont chèches, aux onomatopées d'un animal jaune et moucheté avec une longue queue, **trouvez-vous des personnages qui vous parleront, que vous entendrez dire vos dialogues et qui feront rire ou pleurer.** Il suffit de se plonger dans ces univers qui fleurent bon la Bande Dessinée, avec une part de faux et une part de vrai. Bref, amusez vous à les faire parler et à raconter leurs histoires...





Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).

Leçon 4 -
Scénariste BD professionnel

Avant-propos...

Scénariste professionnel de Bande Dessinée ! L'occasion était trop belle de vous raconter la vie de ces faiseurs d'histoires dessinées, ces créateurs de miquets ou de héros... Enfin, ceux qui vous ont donné envie d'écrire vos propres histoires à trop vous avoir fait rêver des leurs !

Ils vivent un peu partout, peut-être pas loin de chez vous, et leur vie est sans doute plus monotone que vous l'imaginez. Ils lisent beaucoup, sur tout, et **leur culture générale est sans pareille.**

Ils sont **éclectiques** et s'intéressent autant à la presse « people » qu'au loto sportif ! Car tout sert de nourriture à leurs scénarios même si au fond, ils s'occupent de tout car ils se régalent de tout !

Nous allons suivre pas à pas l'un d'entre eux, c'est peut-être moi, mais un jour ce sera peut-être vous...

I - De la création à l'écriture

Ca fait un petit moment qu'il pense à certains personnages... Il a eu au téléphone le directeur éditorial des *Editions Drago*, et il paraît qu'on va lancer une nouvelle collection jeunesse qui va proposer de l'humour, de la fiction et de l'historique. Ben, voyons. Il manque plus que SF et Western, et on a presque fait le tour du propriétaire ! Bon, on va se creuser les méninges quand même... Il a vu un dessin animé ce matin à la télévision, et il s'est dit que cela faisait longtemps qu'un lapin n'avait pas l'objet d'une nouvelle création épatante. Faut voir...

« *Joë Lapin* » ! C'est simple et ça sonne bien... Je vais écrire quelques gags et en parler à Alain. Je dois d'ailleurs monter à Paris pour proposer mon nouveau grand projet : *La malédiction d'Ankhor.* Des récits courts formant un puzzle spatial et pouvant se développer en série si un succès vient couronner les deux premiers albums !

J'ai bien pris mon billet de train et le premier jet de mon synopsis, et je file...

J'ai eu Jean-Louis au téléphone. C'est bien le portable dans le train... On perd pas de temps et on peut bosser. « *XIV* », la nouvelle saga qui va détrôner *XIII*, sans compter les piles d'albums vendus au Château de Versailles même ! J'ai reçu les « jpeg » des premiers croquis, c'est top !



Un scénariste travaille très souvent sur **plusieurs projets** en même temps. Celui qu'il vient de créer, celui dont il vient de taper le premier texte, et un autre dont le dessinateur vient de livrer les premiers dessins ! Sans compter les albums en cours et les séries à terminer... Par exemple, Raoul Cauvin, le scénariste de *Cédric* et des *Tuniques Bleues* entre autres, a produit jusqu'à 18 albums par an !



II - Trouver un dessinateur



Inédit © Glaudel.

Pour *XIV*, notre scénariste a déjà Jean-Louis. Pour *Joë Lapin*, il lui faudrait un humoristique qui ait un bon sens de l'animation. On lui a parlé d'un belge de Bruxelles et il l'a contacté par mail. Pour *Ankhor*, Alain lui a trouvé Saïmon, un nouveau petit prodige du graphisme et de « Photoshop® ». Un essai est en cours mais ça part bien, paraît-il...

Résumé des opérations :

Mouais, il est fort, Jean-Louis, il est fort, mais faudrait voir à ce qu'il me bâcle pas le Château... Grrmmbll !... DRIIIIINNNG ! Oui ? C'est le p'tit belge qui... Oui ! J'ai bien reçu les croquis de Joë ! C'est PAAAAARRRFAIT ! Vraiment ça me plaît ! Ecoute, je suis sur Paris le 30 ! On mange ensemble. Oui, Gare du nord... Mail de Alain : Ci-joint la première planche de Ankhor. Justement, il faudrait encore travailler... Oui, Tu devrais le rencontrer ce « Saïmon », il habite pas loin de chez toi.

Pas loin, pas loin !... Effectivement, je l'ai vu ton prodige. Il est sympa et même très sympa. Un peu bellâtre, quand même... Et il m'a amené de nouvelles pages : Le cul par terre ! On le prend, ce... Comment s'appelle-t-il, déjà ?

(Voilà, des conversations, des mails, des rencontres, des critiques et des flatteries, le scénariste se fait de bonnes journées, et pourtant, elles ne sont pas encore placées, ces BD...).

Exemple : **Comment j'ai trouvé mon premier scénariste ?** (Car j'étais uniquement dessinateur à l'origine). Et bien, un jour, j'ai eu l'idée d'aller **montrer mes dessins** dans un festival de Bande Dessinée, pas loin de chez moi en Avignon. Ce jour-là, c'était **André Franquin** qui en était l'invité principal et je pus faire sa connaissance. Quelques critiques plus tard (« Lisez Reiser et Brétécher »), il me présenta un jeune

scénariste **Claude Ecken,** avec qui j'ai pu publier mes premières BD et qui est toujours mon ami. Et on se rappelle tout le temps que **c'est Franquin qui nous a présenté...**

III - Le temps des dossiers

Ca n'a l'air de rien mais **c'est important un dossier...** Oh, c'est pas comme disait les anciens « Sois à l'heure, coiffé, cravaté et soigne tes cahiers » mais quand même. On a vu souvent des bons dessinateurs échouer dans leurs démarches pour seule cause de planches érodées et tachées ! Là, pas possible : notre scénariste est un **professionnel.**

Il a glissé les **trois premières planches** dans chaque dossier, avec le **synopsis complet** de chaque album, des **textes explicatifs** de chaque univers, des **croquis** encore et aussi un petit bonus : les titres des 10 prochains albums pour chaque série ! On ne sait jamais... (tout est fait pour **attirer l'attention**, et sous couvert de plaisanterie, le but recherché est quand même que quelqu'un vous trouve du talent, donc vous trouve différent !)

Pourquoi je suis devenu scénariste ?

J'ai toujours eu un **sens des titres** et je **soigne mes dossiers comme si c'était le plus important de mon travail.** Mais attention : il faut rester efficace. Pas de passage bidon pour remplir, de dessin bâclé ou une lettre jointe du genre « Je sais que la fin est un peu vaseuse mais s'il faut que... ». Non ! C'est déjà assez dur de percer pour faire ce métier, alors pas d'amateurisme ! **Si un truc n'est pas au point, ou mal réussi, refaites-le !** Vos délais, vous vous les faites vous même cette fois-ci, alors pas d'excuses !

C'est sûr, j'ai eu la chance de tomber sur Jean-Louis et c'est vrai qu'un premier dessinateur qui vous fait confiance, c'est important... D'autant que le dessin BD, c'est beaucoup de temps, et tout ce temps passé sans être sûr d'être rémunéré, c'est un sacré cadeau qu'il m'a fait le Jean-Louis ! Heureusement que je l'ai rencontré ! C'est la raison pour laquelle, comme le scénario est plus rapide à faire, c'est moi qui m'occupe des dossiers. Bon, *Joë Lapin* est prêt... J'envoie un fichier Zip à Alain, tout à l'heure. On peut espérer une réponse rapide, j'ai mes entrées !



Attention, **tout le monde n'aime pas les mails** ou les ordinateurs... Si vous avez affaire à un directeur de collection vieux jeu ou qui n'aime pas l'informatique, **faites comme il dit et envoyez un dossier papier PAR LA POSTE !** C'est lui qui commande et qui va peut-être prendre votre BD !

IV - Prospections et contacts

Bien entendu, depuis quelques années, notre scénariste s'est fait un **carnet d'adresse.** Editeurs, directeurs de collections, copains de copains qui connaissent bien machin ou chose... Il met tout à jour selon les changements, licenciements ou mutations.

La BD est un petit monde et souvent un responsable disparaissant d'un pôle peut réapparaître deux ans après dans le staff concurrent !

Aussi, il faut être diplomate et posséder une excellente mémoire ! Tout sert et quelquefois, au cours d'un cocktail, une de ces « retrouvailles peut vous dire tout bas dans le creux de l'oreille : « Dis donc, tu fais quelque chose en ce moment ? Je cherche de la SF. Oui, jeunesse... Tiens ma carte. Si t'as une idée... ». Et c'est parti !



Prospectez sans cesse et soyez opiniâtre. Le temps et le métier peuvent jouer en votre faveur !

V - Contrats et publications

« Voilà, Je viens de recevoir le **contrat d'auteur** pour « *XIV* ». Jean-Louis m'a dit qu'il avait reçu le sien. L'album est prévu pour l'été de l'année prochaine... **J'ai tout bien lu et j'ai bien mis mes initiales sur chaque page. Lu et approuvé à la fin, et signature...** J'ai renvoyé l'exemplaire à l'éditeur et j'ai commandé le champagne. Ca me fait toujours de l'effet de signer un contrat d'albums. C'est comme la première fois, ça me donne envie de sauter au plafond ! Yahoooou...! » (« Le secteur éditorial m'a averti qu'une post-publication dans la presse était prévu en Allemagne ! Je vais demander aussi des avances là-dessus, pourquoi pas... »)



Quelques précisions : aujourd'hui, la plupart des auteurs BD sont **payés en avance sur droits.** C'est à dire qu'ils perçoivent des sommes correspondant à des ventes présumées. Bien entendu, ces sommes sont acquises définitivement quoi qu'il arrive, mais les auteurs retouchent autant de fois qu'il le faut de l'argent, si les ventes dépassent le seuil prévu. Et peuvent s'accumuler les publications en magazines, les produits dérivés (revente audiovisuel, figurines, etc.), et les traductions en langues étrangères ! Deuxième point : souvent, **sont considérés comme auteurs, le dessinateur et le scénariste,** quand ce n'est pas la même personne. Le coloriste est considéré comme prestataire de service sauf cas particulier. Pour les avances, le dessin vaut 2/3 et le scénario 1/3. Ensuite, quand les avances sont rattrapées, on passe à 50/50. Ce sont les droits d'auteurs ! (NOTA : idée de prix de la Planche BD type en avance sur droits d'auteurs : planche dessin noir et blanc, 250 € ; page scénario, 120 €. Supplément page couleur, 80 €, mais tout est à discuter et discutable).

Pour finir : Soyez précis et équitable concernant les **partages de rémunérations** entre chaque co-auteur.

La Bande Dessinée foisonne d'exemples d'amis fâchés par un contrat juteux où d'un coup le « On fait fifty-fity, c'est pas pareil entre nous » se transforme en « Bon, tu sais, 20 % pour tes deux heures de boulot tous les soirs, c'est pas mal » ! Les accords antérieurs au contrat sont oubliés et vous verrez bien le moment venu le comportement de chacun...

Chez l'éditeur ...

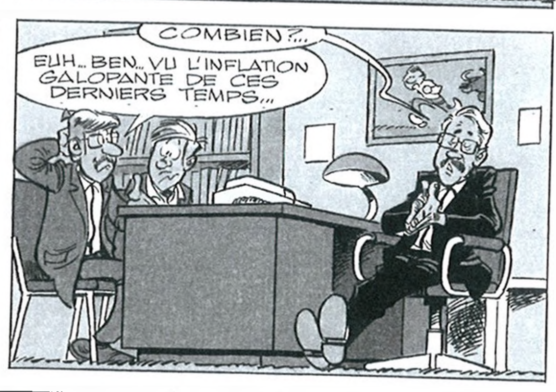


















Album « Pauvre Lampil 4 » © Cauvin - Lambil / Dupuis.

VI - Quelques auteurs connus de scénario BD...

Quand on envisage de faire une profession comme scénariste BD ou qu'on s'y intéresse en amateur, on regarde toujours les artistes qui ont marqué l'histoire ou qui ont amené, chacun à leur époque, leur pierre à l'édifice.

Nous allons évoquer certains d'entre eux pour finir sur une liste non exhaustive des plus représentatifs...

A / Scénario BD humoristique

René Goscinny (1926-1977) est évidemment incontournable, par ses créations et ses succès (*Astérix, Iznogoud, Lucky Luke...*), par sa mort inattendue qui en a fait une légende, mais aussi par la qualité incontestable de ses dialogues et la construction quasi-parfaite de ses scénarios. Et le fait qu'aucun autre ne l'ait égalé dans son talent, ajoute encore à son aura...

Pourtant, la BD humoristique a dans ses rangs quelques grands scénaristes qui ont su amuser le grand public : **Raoul Cauvin** (né en 1938) pour ses innombrables séries style les *Tuniques Bleues, Cédric, Agent 212, Femmes en blanc* ou autre *Pauvre Lampil* (BD mettant en scène un dessinateur de BD...), **Bob De Groot** (né en 1941) pour *Léonard* et *Robin Dubois*, **Philippe Tome** (né en 1957) pour Le *Petit Spirou*, et tant d'autres tels Yann, *Greg*, Dupuy-Berberian, Cazenove, Corre, Thiriet...

Il y a bien sûr aussi les auteurs complets tels Midam (*Kid Paddle*), Binet (*Bidochons*), Tronchet (*Calbuth*), Margerin, Roba (*Boule et Bill*), et aussi Coyote, Maester, Veyron, Lauzier, Gotlib, Cestac, Bretecher, Reiser... pour finir par la relève montante et recordman des ventes : **Zep** (né en 1967), pour son inimitable *Titeuf* !

*(Petit aparté aux amateurs du genre : l'humour est sans doute l'art le plus difficile, y compris en BD. D'ailleurs, René Goscinny disait : « **Celui qui ne fait rire que lui, est soit un imbécile, soit un précurseur !** ».)*

B / Autres scénaristes

Des auteurs comme **Peyo** (*Schtroumpfs*), **Jacobs** (*Blake et Mortimer*), **Tillieux** (*Gil Jourdan*) et **Hergé** (*Tintin*) surtout, ont plus marqué les esprits comme des raconteurs d'histoire et des inventeurs, que des graphistes hors pair (même si...) !

De la SF à l'aventure réaliste, en passant par un mélange des genres, voici un panel sans doute arbitraire des raconteurs d'histoire incontournables, scénaristes exclusifs ou auteurs solitaires : Caza, Bourgeon, Otomo (*Akira*), Rodolphe, Arleston, Bonifai, Jodorowsky (*L'Incal !*), Charlier, Godard, Froideval, Makyo, Lapière, Sfar, Mythic, Mitric, Lob (*Superdupont*), Raives, Giroud, Morvan, Lecureux, Ploy (*Anne*), Zentner, Djian, Brunschwing, Fillipi, Ecken, Dufaux (Jessica Blandy), Desberg, David B., Goossens, Tardi (*La véritable histoire du soldat inconnu*), Cothias, Chanoinat, Corteggiani, Corbeyran, Chauvel, Convard, Christin, Valérian, Bilal ...

J'en ai oublié ? Vous avez raison ! J'ai gardé pour la bonne bouche les trois qui auraient pu scénariser *Joë Lapin, La Malédiction d'Ankhor et XIV* :



La Quête de l'oiseau du temps, T2 « Le temple de l'oubli » © Loisel - Le Tendre / Éd. Dargaud.
Les formidables aventures de Lapinot, T1 « Blacktown » © Tromdheim / Éd. Dargaud.
Thorgal, T12 « La Cité du dieu perdu » © Rosinski - Van Hamme / Éd. Lombard.

- **Lewis Trondheim** (ce n'est pas son vrai nom, né en 1964), scénariste et dessinateur. Il a à sa manière révolutionné la BD, et influencé nombre d'auteurs contemporains. Créant la célèbre « Association » avec entre autres David B. et J.C. Menu, il vulgarise la BD expérimentale sous forme d'albums graphiques originaux et de scénarios peu commerciaux. Il lance néanmoins en 1995, pour les Editions Dargaud, *Les aventures de Lapinot*. Le festival d'Angoulême lui décerne son Grand Prix 2006 pour l'ensemble de son œuvre !

- **Serge Le Tendre** (né en 1946), scénariste. Comme son nom l'indique, c'est quelqu'un d'attachant et il a su attirer la sympathie de dessinateurs comme Cabanes, Lacaf, Blanc-Dumont, Rossi, Taduc Pendanx, Servain, Labiano, Siméoni, Serrano, Dethorey, Béhé, Danard, Biancarelli, Ludivine ou Parras... C'est pourtant avec Régis Loisel (né en 1951) qu'il crée « *La quête de l'oiseau du temps* » en 1982 et influence toute une génération de scénaristes et d'auteurs BD en relançant par la même occasion un genre : l'Héroïc-Fantasy !

- **Jean Van Hamme** (né en 1939), scénariste. Après une carrière réussie dans le marketing, c'est une rencontre avec le dessinateur Paul Cuvelier qui lance notre ami dans le scénario BD (*Epoxy 1968*). « *Histoire sans héros* » avec Dany, l'imposera définitivement dans la profession. Puis viendront les best-sellers de la BD, *Thorgal* (1977, avec Rosinski), *XIII* (1984, avec William Vance), *Le grand pouvoir du Chninkel* (1986, avec Rosinski), *Largo Winch* (1990, avec Francq), puis *Les Maîtres de l'Orge*, avec Vallès... Sans oublier la reprise de *Blake et Mortimer* en 1996 !

Voilà, je vous invite pour finir à visiter *www.bedetheque.com* pour de plus amples informations sur tous ces scénaristes et auteurs cités, sans compter mes oublis, volontaires ou involontaires...

Notes personnelles



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).

Conclusion

Le scénario de BD est un **art complexe** et je pense que vous en avez fait le tour durant cet exposé. Vous pouvez néanmoins affiner vos connaissances en cherchant d'autres sources de renseignements, en interrogeant des professionnels, en multipliant vos essais d'écriture, ou en lisant beaucoup de BD, rien que pour voir comment c'est raconté ! Car le propre du scénariste est d'accumuler une **culture générale** tous azimuts afin d'avoir **le maximum de connaissances sur tout !**

En résumé :

- Trouvez une idée originale.
- Faites votre résumé ou synopsis détaillé de l'histoire.
- Découpez case par case les trois premières planches. Avec dialogues.
- Faites les dessiner et rajouter des croquis des personnages principaux.
- Faites un joli dossier en soignant la présentation.
- Mettez au dos les titres suivants et même votre photo (et CV).
- Envoyez-le à l'éditeur choisi puis aux suivants...

Mais auparavant... Trouvez un titre qui ait de la gueule, nom d'un chien !



Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre cours, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le immédiatement à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Assemblez bien vos documents ensemble et envoyez-les à l'école (Ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, celui-ci vous sera retourné avec :

- une note sur 20 ;
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre « Guide d'accueil et de travail »).

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service Pédagogique l'imprimé « Questions au professeur » sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous pose problème. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle.** Passez à un autre devoir ou à un autre cours.

Vous trouverez plusieurs sortes de devoirs selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travail pratique... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rendre votre travail de la manière la plus claire possible pour vos professeurs.

Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de 1 ou 2 devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections et conseils de vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

L'équipe pédagogique

